
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · XBOX
HOBBY CONSOLAS
Nº 121 - 450 Ptas. - 2,70 €
Portugal: 551$ Cont. - 2,75 €
MÁS DE 100 JUEGOS NUEVOS
DEVIL MAY CRY
TIME CRISIS 2
THE ITALIAN JOB
POKÉMON STADIUM 2
ESTO ES FÚTBOL 2002
PRO EVOLUTION 2
TONY HAWK 3
MARIO KART ADV.
PAPER MARIO
ZELDA ORACLE
REZ
¡...y muchos más!
SILENT HILL 2
Después de ver este reportaje no podrás dormir por las noches...
ESPECIAL PREVIEWS
Te adelantamos todos los juegos que llegarán estas Navidades
HEAD HUNTER
Cómo ser el mejor espía en Dreamcast y PS2
¡NINTENDO CONTRAATACA!
Nuevas consolas, auténticos juegazos... ¡la van a armar!
8 424094 810017 00121
HOBBY PRESS
¡Ya lo hemos jugado y te contamos todo sobre él!
SYPHON FILTER 3
ALUCINA CON LAS PRIMERAS IMÁGENES DE FINAL FANTASY XI

# Editorial

# Sumario

Número 121

www.hobbyconsolas.es

## JUEGOS PARA TODOS

Aunque la irrupción de las nuevas consolas es ya imparable, resulta reconfortante comprobar como, durante estos meses, todas las consolas que nos han hecho pasar ratos inolvidables durante los últimos años -PlayStation, N64, Dreamcast y Game Boy- van a seguir recibiendo grandes juegos.

Los poseedores de una Game Boy no deben preocuparse. A pesar de sus doce años de vida, la portátil está en plena forma, y los «Zelda», «Pokémon» y «Tomb Raider» vienen para confirmarlo. En PlayStation, la llegada de súper producciones como «Syphon Filter 3», «Harry Potter» o «FIFA» garantizan unas navidades muy movidas. En Dreamcast todavía quedan por aterrizar joyas del calibre de «Virtua Tennis 2» o «Shenmue 2», que ya quisieran muchas consolas de nueva generación para sí. Y en N64, a pesar de que su futuro está ya visto para sentencia, como ha confirmado la propia Nintendo, su catálogo aumentará en esta época con juegos como «Paper Mario» o «Mario Party 3». Como veis, en estas Navidades vamos a tener juegos para todos.

## SOLIDARIDAD CON EL PUEBLO ESTADOUNIDENSE

Los redactores de Hobby Consolas queremos manifestar nuestra rotunda condena al horrible acto terrorista cometido el pasado día 11 de septiembre en Estados Unidos, al tiempo que expresamos nuestro absoluto rechazo al uso de la violencia en cualquiera de sus formas.
Desde aquí queremos transmitir nuestra condolencia a las familias de las víctimas y a los miles de afectados, y manifestamos nuestra total solidaridad con el pueblo norteamericano.
Esperamos que jamás vuelvan a producirse en ningún lugar del planeta actos tan terribles como los ocurridos en las ciudades de Washington y Nueva York.

*La Redacción.*

## REPORTAJES





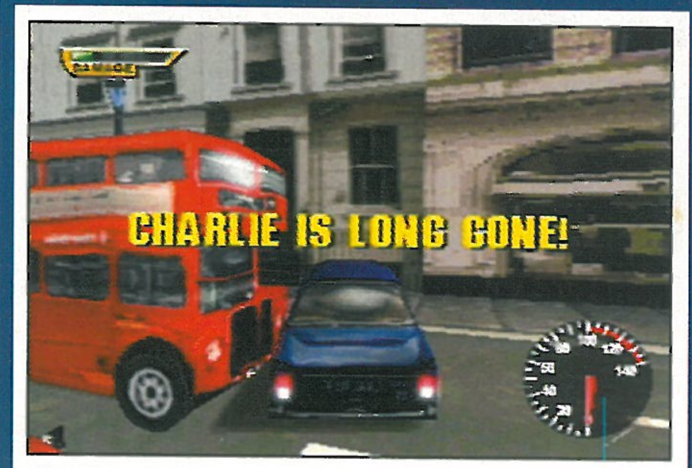
*Harry Potter. PS*




*Nintendo*

## NOVEDADES

*Devil May Cry*




*The Italian Job. PS*

### PLAYSTATION



### PS2



### NINTENDO 64



### GAME BOY C.



### GAME BOY ADV.



## BIG IN JAPAN



## PREESTRENO



*Syphon Filter 3 PS*



## Y ADEMÁS...

## LA QUINTA COLUMNA

### Nintendo

Las compañías de hardware crean consolas con formato DVD. Nintendo también, pero con un tamaño especial, en miniatura. También apuestan por que sus máquinas sirvan para ver películas. Nintendo dice que no, si acaso, con otra versión de su consola fabricada por otra compañía. Las otras ven en internet un medio de abrir un nuevo campo de posibilidades en los juegos. Nintendo, de momento, no. Ahora bien, a la hora de poner los juegos sobre la mesa, lo que de verdad importa en toda esta historia, las únicas diferencias van ya en los gustos, porque esta vez Nintendo, libre de la rémora que le supuso el cartucho, piensa hacer frente a sus competidores de igual a igual, con un catálogo fuerte, variado y para todos los públicos. Puede que esta estrategia tipo "voy a mi bola" de Nintendo no le lleve nunca a conseguir cifras de ventas estratosféricas o cuotas de mercado abusivas, como ha hecho PlayStation todos estos años. Está claro que la comercialidad pura y dura, el producto de masas, hoy por hoy es cosa de Sony. Pero también es seguro que Nintendo tiene asegurada un presencia importante en el mundo de las consolas domésticas -dejamos a un lado las portátiles, donde su monopolio es indiscutible- durante los próximos años con su Game Cube. Es más, en Japón, auténtico barómetro para el éxito de cualquier consola, las expectativas son inmejorables. Casi todas las compañías importantes han visto en esta consola una máquina con gran capacidad y muy fácil a la hora de programar para ella. Tener el mercado japonés en el bolsillo supone una excelente garantía pues te aseguras que los mejores programadores del mundo -salvo algunas honrosas excepciones- estarán de tu lado. De ahí el interés que tenía el señor Bill Gates en entrar con buen pie en ese país.

Nadie sabe con exactitud lo que va a ocurrir en mundo de las consolas durante los próximos años (aunque aquí al lado tenéis un estudio la mar de interesante y muy revelador) pero sí me juego con vosotros mi camiseta preferida a que Nintendo va a seguir siendo una referencia vital en el mundo de los videojuegos durante muchos, muchos años. Seguramente mientras los videojuegos sigan existiendo.

Manuel Del Campo

## Las previsiones de ventas de las consolas domésticas

# ¿Cómo será la vida "consolera" en el futuro?

Tranquilos, no hemos fichado a Rappel como redactor. Pero seguro que a muchos de vosotros os gustaría saber qué consola se impondrá dentro de unos años y cuantas unidades venderá cada una. Pues bien, la revista inglesa MCW ha publicado un interesante estudio, basado en datos proporcionados por las propias compañías Sony, Nintendo y Microsoft y en las últimas previsiones del IDG (una prestigiosa firma de consultoría americana), en el que se refleja cómo podría quedar el mercado de las consolas dentro de 4 años. Claro que todo esto, como la previsión meteorológica, siempre hay que tomarlo dentro del terreno de la pura especulación...



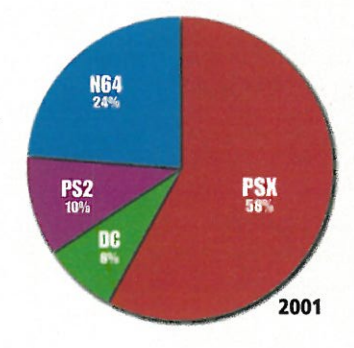

Para que veáis que sólo se trata de previsiones que pueden cambiar a medida que pase el tiempo, os adelantamos algunos hechos que podrían variar notablemente todas esas cifras.

- ✓ Tradicionalmente, sólo dos consolas han sobrevivido en cada generación (NES/Master System, Mega Drive/Super NES, PlayStation/N64). De ser ciertas las previsiones, ésta sería la primera vez que tres formatos lograrán copar una parte importante del mercado.
- ✓ Un fracaso en Japón puede suponer un batacazo en el resto del mundo (esto va por Xbox, claro). Pero también hay que señalar que N64 ha estado lejos de triunfar en Japón y sin embargo su éxito en USA ha sido indiscutible...
- ✓ PS 2 cuenta con la ventaja innegable de haber salido al mercado antes que sus rivales, pero si hablamos de una carrera de fondo, quizá después del 2004 cambie el panorama.

## cifras de ventas en todo el mundo

### ESTADO ACTUAL. AÑO 2001

| | | |
|---|---|---|
| PSX | 70,5 millones (24,8 en Europa) | 58% |
| N64 | 29 millones (5,9 en Europa) | 24% |
| PS2 | 12 millones (3 en Europa) | 10% |
| DC | 9 millones (ND en Europa) | 8% |




PS2 35%
PSX 31%
XBOX 17,5%
GC 16,5%
2004

### PREVISIONES. AÑO 2004

| | | |
|---|---|---|
| PS2 | 83,9 millones (28,8 en Europa) | 35% |
| PSX | 75 millones (26,8 en Europa) | 31% |
| XBOX | 39 millones (13,2 en Europa) | 17,5% |
| GC | 38 millones (9,9 en Europa) | 16,5% |

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor@hobbyconsolas.es

### La nueva consola de Nintendo está a la venta desde el 14 de septiembre

# Japón ya juega con Game Cube

Como ya es tradición en estas ocasiones, todas las tiendas de electrónica de Japón abrieron sus puertas el pasado día 14 de septiembre a las 6 de la mañana, mientras una larga fila de hambrientos jugadores esperaba acampada en la calle para ser los primeros en comprar una Game Cube.

La consola, que se puso a la venta por 25.000 yens, junto a los juegos **Luigi's Mansion, Wave Race Blue Storm** y **Super Monkey Ball**, se agotó rápidamente en el 75% de los establecimientos. Aunque todavía no hay cifras oficiales, teniendo en cuenta las 450.000 unidades puestas a la venta, se puede hablar de 300.000 consolas vendidas el día del lanzamiento.




*Ahí los tenéis, esperando a que abran las tiendas.*



*A los japoneses no les importa rascarse el bolsillo cuando de una consola se trata.*

## VIÑETA CONSOLERA




Fco. Javier Gamboa

## La polémica del mes: EL NUEVO ZELDA DE GAME CUBE

**El nuevo diseño del Zelda de Game Cube ha abierto un gran debate. ¿Qué piensan el director de Nintendo Acción y el jefe de sección de PlayManía de ello?**

### a favor

### *Un acierto*

Ja, que me han "camelao" con lo de Zelda. ¿Qué esperas de CUBE? ¿Que esté al nivel de la Play, que no destaque sobre X-Box? Yo espero una máquina maravillosa con juegos sorprendentes. Había que darle una vuelta al clásico, ¿y qué tenemos? Una nueva historia, un nuevo juego, un nuevo Link, imaginativo y fresco. ¡¡Novedades!! Tú puedes quedarte con lo de siempre, los renders, las cuartas partes y los números tontos.

*Juan Carlos García. Director de Nintendo Acción*

### en contra

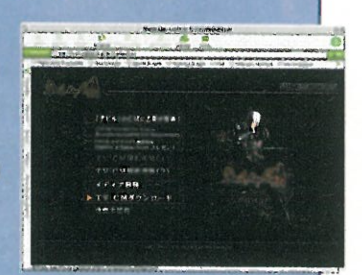
### *Una basura en toda regla*

Miyamoto estará muy contento con su "obra" de arte. Si señor, este Zelda promete ser un híbrido entre Cobi, la mascota de Mariscal, y un Parappa aventurero... menudo desastre para sus más fervientes seguidores. Gamecube puede ser muy potente, pero si la van a explotar para este tipo de "cosas", me quedo con mi Super Nintendo...

*Alberto Lloret. Jefe de Sección de PlayManía.*

## la web de moda

Los anuncios de TV de Devil May Cry en Japón que aparecen en esta página (y otras relacionadas de la propia web de Capcom) os van a dejar, literalmente, con la boca abierta...



http://www.capcom.co.jp/devil/promotion/cm-dl/index.html

## Mola

**• ¡Los 10 años de Hobby Consolas! ¿Por qué no dísteis una tarta de regalo con la revista?**
Esto... ñam, glof la teníamos preparada... glomf, pero...brups, ya ves...

**• El póster gigante de Aki, vamos, mi fuerza interior está por las nubes.**
Claro, es que para tener la fuerza interior hay que lucir un aspecto exterior tan saludable como el de Aki.

**• Las fotos cachondas de los fundadores de la revista con el "look" Jedi. Cuando menos, son originales.**
Y las nuestras, ¿qué? No me negarás que la reina Amidala quedó adorable, ¿verdad?

**• Que te paguen por hacer lo que te gusta, como jugar al fútbol o analizar juegos de consola.**
¿Puedes creer que cuando veo lo que les pagan a los futbolistas pienso que elegí la opción equivocada?

**• Final Fantasy La Fuerza Interior, su argumento, sus gráficos, su protagonista... sólo hay un problema: ¡Que no hay chocobos!**
¿Seguro? A mi me pareció ver algún fantasma que tenía forma de Chocobo.

**• La cara que se les queda a tus colegas cuando les revientas un record en el Track & Field.**
Y eso que no has visto la que ponen cuando les revientas la consola. Se les pone el pelo verde, los ojos azules y les sale humo de las orejas y la nariz. Es curiosísimo, colega.

**• Encontrarse exclusivas en las páginas de la revista.**
Eso no es nada, ya verás cuando empecemos a publicar la boda del príncipe Felipe con Eva Sannum (o con quién sea) y cosas por el estilo. ¡Va a ser la bomba!

**• El reportaje que hicisteis sobre los mejores momentos de los 120 números de Hobby Consolas. ¡Qué nostalgia! Snif...**
Se nos quedaron muchas cosas en el tintero por falta de espacio, pero la verdad es que sí que traía buenos recuerdos, ¿eh?. No te preocupes. haremos otro a los 20 años.

# LISTAS de los más vendidos *del 1 al 31 de Agosto*

## España

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 3 A-Spec | (PS2) |
| 2 | Pokémon Oro | (GBC) |
| 3 | Digimon World | (PS) |
| 4 | Pokémon Plata | (GBC) |
| 5 | Gran Turismo 2 (Platinum) | (PS) |
| 6 | Super Mario Advance. | (GBA) |
| 7 | Rayman Advance | (GBA) |
| 8 | Onimusha Warlords | (PS2) |
| 9 | Sonic Adventure 2 | (DC) |
| 10 | Final Fantasy VIII (Platinum) | (PS) |

*Datos proporcionados por Centro Mail.*



*GRAN TURISMO 3 A-SPEC. No hay quien le baje del primer puesto.*




*POKÉMON ORO. Siempre hay algún Pokémon entre los primeros puestos.*

## Listas de ventas en España por consolas

### PlayStation 2
1. Gran Turismo 3 A-Spec
2. Onimusha
3. Extermination
4. The Bouncer
5. La Fuga de Monkey Island

### Nintendo
1. Excitebike 64
2. Banjo-Tooie
3. Kirby 64
4. Zelda Majora's Mask
5. Perfect Dark

### Dreamcast
1. Sonic Adventure 2
2. Resident Evil 3
3. Soul Calibur
4. Virtua Tennis
5. Sonic Adventure

### Game Boy Color
1. Pokémon Oro (Color)
2. Pokémon Plata (Color)
3. Super Mario Bros. DX
4. Warioland 3 (Color)
5. Pokémon Pinball

### PlayStation
1. Digimon World
2. Gran Turismo 2
3. Final Fantasy VIII (Platinum)
4. Syphon Filter 2 (Platinum)
5. Metal Gear Solid Pack

### Game Boy Advance
1. Super Mario Advance
2. Rayman Advance
3. Castlevania: Circle of Moon
4. F-Zero: Maximum Velocity
5. Jurassic Park III: The DNA Factor

## U.S.A.



*GRAN TURISMO 3 A-SPEC. PS2*

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 3 A-spec | (PS2) |
| 2 | Pokémon Crystal | (GBC) |
| 3 | Super Mario Advance | (GBA) |
| 4 | NBA Street | (PS2) |
| 5 | NCAA Football 2002 | (PS2) |
| 6 | Sonic Adventure 2 | (DC) |
| 7 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | (GBA) |
| 8 | Twisted Metal: Black | (PS2) |
| 9 | Final Fantasy Chronicles | (PS) |
| 10 | Zelda: Oracle of Seasons | (GBC) |

## Gran Bretaña



*TONY HAWK'S PRO SKATER 2. GBA*

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 3 | (PS2) |
| 2 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | (DC, GBA, PS) |
| 3 | Tomb Raider 2 | (PS) |
| 4 | Pokémon Gold | (GBC) |
| 5 | Driver | (PS) |
| 6 | Super Mario Advance | (GBA) |
| 7 | Pokémon Silver | (GBC) |
| 8 | Tomb Raider | (PS) |
| 9 | Simpsons Wrestling | (PS) |
| 10 | Digimon World | (PS) |

## Japón



*DEVIL MAY CRY. PS2*

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Devil May Cry | (PS2) |
| 2 | Super Robot Taisen Alpha | (DC) |
| 3 | Parappa the Rapper 2 | (PS2) |
| 4 | Everybody's Golf 3 | (PS2) |
| 5 | Warioland Advance | (GBA) |
| 6 | Beatmania II DX 5th Style | (PS2) |
| 7 | Mariokart Advance | (GBA) |
| 8 | Golden Sun | (GBA) |
| 9 | One Piece Let's Dash out Pirates | (PS) |
| 10 | Pro Baseball Team | (PS2) |

## Ni fu ni fa

**• La inminente llegada del euro, sabiendo que mi revista favorita costará 2,70 euros.**
Hombre, no es tan malo, piensa que así da la sensación de que es más barata la revista.

**• RE Code: Veronica X, no me ha dado tanto miedo como si El Fary se hubiera metido a DJ...**
Es que Capcom sabe que un Resident Evil Code: El Fary DJ habría sido demasiado para nuestros pobres corazones.

**• Las posibilidades de traducción de Shenmue 2: con un poco de suerte, volverán a traducir el menú de opciones y el librito de instrucciones.**
Pues si es cosa de suerte, mejor que no pienses en echar quinielas durante una buena temporadita, majete, porque la cosa está chunguilla.

**• Los diseños de las nuevas consolas: PS2 es un lector de CD, XBox parece el descodificador del canal plus, y Game Cube parece un despertador...**
Pues no has visto el cambio que ha dado Centro Mail, ¡ahora parece Menaje del Hogar!

**• El remake de Final Fight para GBA. Excepto lo del tema de repartir "estopa" con un coleguilla con el cable, que no me llama mucho la atención.**
Claro, es que el cable no es muy llamativo, así todo delgadito, de un solo color, se lo podían haber currado más.

**• Que, según Hideo Kojima, Game Cube sea una consola para niños... ¡Buaaaa!**
Tranquilo hijo, toma un caramelo para que te pongas contento, y vete a ver la tele, ¡que empiezan los Teletubbies!

# PRIMERA PLANA

*Internet. 30 de agosto de 2001*
*Estudio realizado por Sony of América*
El 93% de los usuarios de PS2 utilizan la consola para ver películas en DVD. Sin embargo, Sony ha declarado que el DVD "no es la razón principal por la que la gente se compra una PlayStation 2."

*EDGE, Reino Unido. Septiembre de 2001*
*Entrevista a Yoshio Sakai, de Sega Europa*
"Al principio, Sony era un dragón, y Sega era un tigre. El tigre y el dragón nunca se han llevado bien, como reza un proverbio japonés. Sin embargo, ahora el tigre y el dragón tienen que trabajar juntos."

*Hideo Kojima. 6 de septiembre de 2001*
*Entrevista*
«Metal Gear Solid 2» no saldrá en PS2 porque pensemos que sea mejor consola, sino por los usuarios que tiene. Lanzar un «MGS» en una consola de Nintendo sería ridículo, porque sus máquinas hasta el momento son para niños pequeños."

*Diario Metro Directo 6 de septiembre de 2001*
*Sección Digital*
"Tras el éxito de la Game Boy de Nintendo, Pokémon comercializará su propia consola, que tendrá 6 cm. de ancho"

# SUBEN



- LOS CLÁSICOS, gracias a los anunciados regresos de Resident Evil, Colin McRae y el nuevo Tomb Raider.
- LAS RESERVAS DE XBOX EN EE.UU., que se están agotando en cuestión de días en todas las tiendas antes siquiera de que salga.
- GAMECUBE, porque cuando leáis estas líneas ya estará en la calle, aunque en España todavía tengamos que esperar a marzo de 2002 para ponerle las manos encima.

# BAJAN

- SHENMUE II, que definitivamente sólo llegará en japonés con subtítulos en inglés.

## ¿Y tú qué opinas?

¿ES "GT3 A-SPEC" EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA? La pregunta ha levantado una buena polémica entre vosotros, como demuestran estas cartas:

• *Creo que GT3 es el mejor juego de coches, pero para mí el mejor juego de la historia tiene que ser un RPG, en el que se pueda experimentar de todo. Ese juego es Ocarina of Time. (Arturo R. Neves Reyes)*

• *Por lo que he visto (no tengo el placer de haberlo jugado), creo que GT3 sí es el mejor juego de la historia. Al menos diré que es el mejor en su categoría. (José Miguel Gayá)*

• *Indudablemente sí... pero de velocidad. Nunca podremos calificar a ningún juego como el mejor de todos ya que sería imposible comprar los aspectos de, por ejemplo, GT3 y MGS2. (Rafa Couceiro)*

• *¿Cuántos "mejores juegos de la historia" han pasado ya por nuestras vidas? De momento, puede que GT3 lo sea, a nivel técnico, de un género determinado, pero como todos, tiene sus pros y sus contras. (Víctor M. Fernández Almendro)*

*Y para el mes que viene:*
¿HA ACERTADO MIYAMOTO CON EL NUEVO LOOK DE ZELDA?

### Los juegos de Konami cotizan en bolsa

# ¿Quieres ser accionista de Metal Gear?

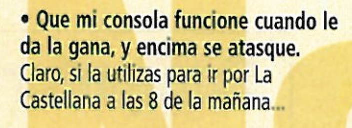
Bueno, ante todo dejar claro que esta curiosa iniciativa de Konami sólo va a estar activa en Japón. Sin embargo, fijáos bien porque el anuncio que acaba de hacer la compañía japonesa resulta muy llamativo.

El asunto es que, a partir del 27 de septiembre, **Metal Gear Solid 2** y **Suikoden III** comenzarán a cotizar en la bolsa de Tokyo como si fueran una empresa más, y cualquier japonés podrá comprar sus propias acciones. El accionista recibirá una copia del juego, y por supuesto participará de los beneficios proporcionalmente a su inversión. ¿Tendrá que demostrar que se lo ha acabado también? Habrá que enterarse, a ver si podemos forrarnos...



# sabías qué...

El nombre del mítico **Tetris** proviene de la palabra griega "tetra", que significa cuatro. Esto es debido a que, por las limitaciones de memoria de los ordenadores de entonces, su creador (Alexey Pajitnov), tuvo que usar ese número de cuadritos para formar cada una de las piezas que aparecen en el juego.



# No Mola

**• Que mi consola funcione cuando le da la gana, y encima se atasque.**
Claro, si la utilizas para ir por La Castellana a las 8 de la mañana...

**• El anuncio de Gran Turismo 3, porque creía que era un circuito real hasta que me di cuenta de que era un juego. ¡Tramposillos...!**
¿Y eso no te mola? ¡Pues sí que eres tú especial!

**• Ver juegos de Sega en una consola Nintendo, si Mega Drive levantara la cabeza...**
¿Y si la levantara el Spectrum, qué?

**• Que no saquen un simulador de redactor de Hobby Consolas.**
Oye, pues no es mala idea, se llamaría algo así como "Hobby May Cry: Pesadilla en Cierre Street"

**• Los precios de los juegos de GBA, ¡con lo pequeñitos que son!**
¡Ay, cuánto te queda por aprender! ¿No sabes que los frascos pequeños vienen llenos de perfume? No, no era así...

**• Que cada amigo mío tenga una consola distinta... ¡¡así no puedo cambiar juegos!!**
Es una pena, sí... me refiero a que tengas tan solo tres amigos. ¿No podrías ser un poco más sociable?

**• Que quieras ir a ver Final Fantasy al cine y tus amigos te obliguen a ver "Las Otras" películas.**
Pues ya sabes, utiliza La Fuerza... interior, claro.

**• Que no vendan en un mismo pack la PlayStation 2 con FFX, MG2, Silent Hill2 y GT3.**
Y no te olvides de Fantavision, eso sería ya la repanocha.

**• Que el señor Gates lo haga todo a base de talonario.**
¿Todo, "todo"? Vale, dejémonos de chistes verdes, que hay niños. ¡Guarro!

**• Que el Gran Turismo 3 sea tan difícil de controlar para mis manos.**
Es que ellas, por sí solas, no son capaces de mucho. Quizá si pruebas a utilizar también la materia gris...

**• ¡Eh! ¡He visto la nueva Hobby en el escaparate de abajo! ¡Voy a comprarla!**
¿? ¿No te mola haberla visto? ¿Que el escaparate esté abajo? ¿Comprarla?

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
*Miguel A. Romero, Francisco Olmedo Palacios, Víctor Manuel Sánchez Vera, Minami, Hisky, Antonio Hernández, Montaño, José Gonzalvo, Héctor Barrantes Montes, Luis León, Chayi, Cesillar, José Muzas, Héctor García, Guillermo Cortés, Francisco Manuel Estéban, y dos e-mails anónimos.*




## Más Pokémon

# Nintendo Acción

En el número 107 de Nintendo Acción la estrella es Pokémon Stadium 2, un feroz combate entre 251 Pokémon ¡¡en 3D!! Podréis enteraros de todos los detalles en la preview que publican. Pokémon Oro y Plata son también protagonistas de las guías, con 12 páginas dedicadas a contar estrategias.

Además, las últimas novedades en reviews: Mario Kart de Game Boy Advance, nuevos Legend of Zelda y Tomb Raider para Game Boy Color.

La Revista Pokémon te cuenta en primicia cómo conseguir a Celebi en Oro y Plata, y te descubre lo último de Pokémon, incluida la nueva consola Pokémon Mini.

## A toda velocidad con Playmanía

# PlayManía




PlayManía se pone al volante. La revista líder de PlayStation ha preparado este mes un número para locos de la velocidad. Para empezar, su suplemento gratuito de 36 páginas te ofrece con una completa guía del genial Gran Turismo 3, con todo lo que necesitas para empezar a jugar sin problemas. Además, en sus páginas interiores han incluido una Comparativa con las mejores aventuras en coche, un género iniciado con Driver y que tiene en The Italian Job un excelente continuador. Tampoco te puedes perder sus reportajes especiales, y un adelanto de lo que podemos esperar del alucinante Final Fantasy X.

## Micromanía te ofrece toda la acción

# Micromanía

En este número de Micromanía encontrarás todo lo que querías saber sobre los juegos que te ofrecen la mejor acción del mundo del PC. Empezamos con un exhaustivo análisis de Codename Outbreak, un título que lleva a un nuevo nivel los juegos de acción bélica y que ofrece un modo multijugador realmente divertido. Llevamos a examen Project Eden; controla un grupo de asalto urbano demostrando toda tu pericia y estrategia, enfrentado a una legión de mutantes. Te contamos todo sobre la versión final de Commandos 2. Y, además, te ofrecemos las primeras imágenes de World of Warcraft, la nueva producción de Blizzard recién presentada en la última edición del ECTS.

## Llega Runaway

# Computer Juegos




Es el juego de acción más esperado de los últimos meses: Max Payne ocupa nuestra portada, protagoniza un exhaustivo Test en nuestros 36 ordenadores y, además, te enseña cómo avanzar en sus primeras fases. También, creemos que ha llegado el momento de contrastar todo lo que Gran Turismo 3 A-Spec nos prometió: ¿realmente es el mejor título de velocidad jamás creado? Y además, los Test de juegos y hardware más rigurosos del mercado, las últimas noticias, las guías de compra más completas, los ranking de productos comentados, las curiosidades que se esconden tras el lanzamiento de Commandos 2, los mejores trucos y, de regalo, un sensacional juego completo: Actua Soccer 3, con el genial delantero inglés Alan Shearer como protagonista. Ya sabes, la revista más práctica, útil y divertida para PC y consolas por sólo 495 ptas.

## ¡Promocionar tu página Web... es gratis!

# PC Manía

Como lo lees, amig@. Tu esfuerzo, teje que desteje tu página, añade un índice aquí, un GIF animado acullá, se verá recompensado con (cientos de) miles de visitas si sigues los consejos que ofrecemos en el número de octubre de PC Manía. Lugares a los que suscribirte. Listas de correo en las que participar. Servicios de promoción concatenada. Pero también tenemos muchas otras cosas para ti, como una interesante comparativa de webcams (para que te decidas de una vez por todas a grabar y emitir imágenes en movimiento por la Red), otra de programas de edición de vídeo y un completo informe en el que abordamos, entre el rigor y la nostalgia, ¡ay!, las primeras dos décadas de vida del PC. Que ya son (años).

## Office XP

# Computer Hoy




Después de las pruebas a las que Computer Hoy sometió a Office XP para valorar sus prestaciones, ahora le llega el turno a un curso sobre las funciones de esta suite, con todo tipo de explicaciones para saber sacarle el jugo en el trabajo del día a día de la forma más fácil. En la sección de hardware, se someten a rigurosas pruebas a los últimos PCs que se han comercializado y se analizan varios periféricos, como tarjetas gráficas o impresoras. También se publica la segunda entrega del curso sobre el sistema operativo Linux, dedicado a explicar la forma de instalarlo correctamente, y un artículo práctico que cuenta, paso a paso, cómo conectar dos PCs mediante un cable paralelo y con un cable USB especial.

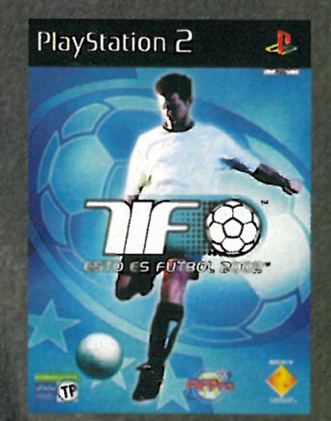




1ª Comunión de Luisín.

*Para aquellos que siempre han soñado ser una estrella.*

*Gritos, nervios, fotos y hasta entrevistas. Todo lo que hay que pasar para ser una gran estrella de "Esto es fútbol 2002". Entra en el estadio, mira a tus ídolos a los ojos, más de 200 rostros de los mejores jugadores y chuta a puerta. Celebra los goles con tus compañeros de equipo y escucha como ruge el campo con los cantos de la afición. Además puedes sentir la tensión del partido como en una auténtica retransmisión. Disfruta de un mayor realismo con las jugadas más asombrosas. Vive toda la emoción del fútbol.*







www.tif2002.com



PlayStation 2




## En Otoño de 2002 llegará a PlayStation 2 y Xbox

# LARA PREPARA SU REGRESO

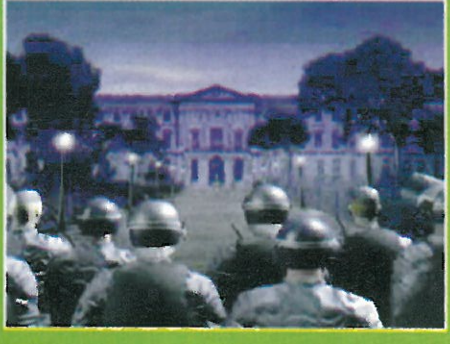
¿La echabais de menos? ¿Os supo a poco la película? No os preocupéis, porque Lara está preparando su vuelta. El nuevo **Tomb Raider**, del que todavía no se conoce ni el título definitivo (lo de Next Generation ha quedado descartado) ya lleva más de un año en desarrollo, y actualmente se encuentra al 50% de su programación. En principio, se espera que llegue a PlayStation 2 y Xbox en Otoño de 2002, y puede que incluso también salga para Game Cube, aunque no es seguro. Por lo demás, poco se ha dicho acerca de las características del debut de Lara en la nueva generación, pues Core está llevando el asunto con absoluto secreto, pero le hemos apretado tanto las tuercas a Jeremy Smith, el mandamás de Core, que nos ha comentado algunas cosas. Para empezar el juego no romperá totalmente con su esencia, como se había anunciado, aunque sí es verdad que resultará sorprendente en muchos aspectos. Técnicamente será un punto de referencia, como ya lo fue en PlayStation, e incluso Smith admite que les ha sobrado con la capacidad de PS 2 y Xbox (os podéis hacer una idea con estas imágenes). Y por último, y lo más importante, es que nos encontraremos a una nueva Lara más madura, más compleja y más adaptada a los tiempos modernos. No, no es que la vayamos a ver tatuada hasta las cejas y repleta de "piercings", pero sí será un personaje más adulto, con todo lo que ello conlleva... Además, parece que su misteriosa desaparición en el último juego puede afectar a esta nueva historia. En fin, hasta que llegue el momento de jugarlo, disfrutad de estas imágenes.



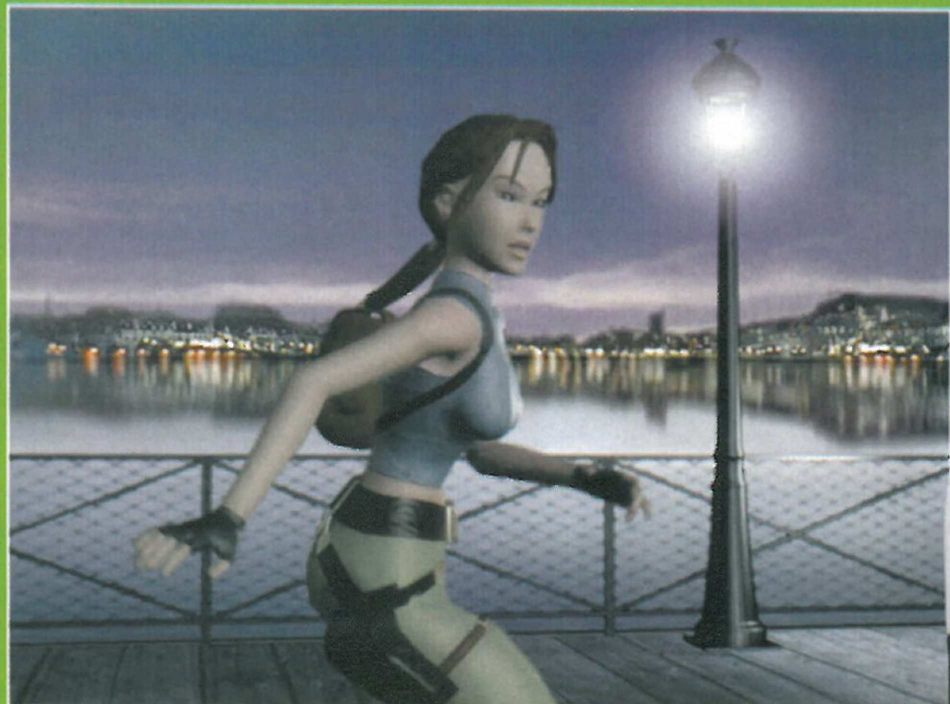
*Los grandes héroes nunca mueren, y claro, Lara Croft no iba a ser la primera excepción.*



*Las imágenes que os mostramos pertenecen a unos vídeos que muestran el desarrollo del juego.*



*Hmm... con tanto soldado seguro que aquí se va a montar una buena...*

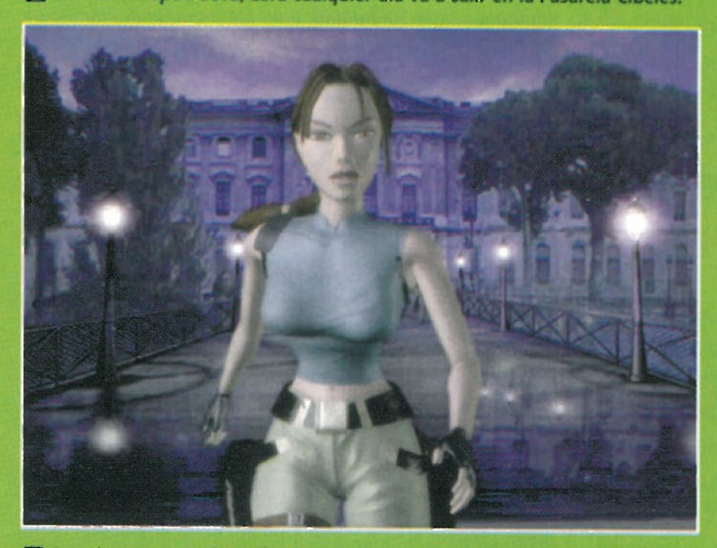




*Nuestra nueva Lara ha crecido, y eso es algo que se va a notar sobre todo en su admirado diseño poligonal. Tanto la ropa como lo que hay debajo de ella (ejem) tiene un nuevo look.*



Con tanta ropa nueva, Lara cualquier día va a salir en la Pasarela Cibeles.



Por ahora no se sabe nada del argumento que devolverá a la vida a Lara.



El paso a la nueva generación de consolas no sólo va a afectar a nuestra heroína, sino a todo el apartado gráfico del juego. Desde ahora, olvidaos de los desfasados mapeados cuadriculados de antes.

### El atentado sucedido en EE.UU. afecta al mundo de los videojuegos

# Konami está revisando la versión americana de Metal Gear Solid 2

Las consecuencias del terrible atentado que EE.UU. sufrió el 11 de septiembre se están comenzando a notar en el mercado de los videojuegos. De momento, en el mundo del PC ya ha habido varios cambios, pues juegos que tenían argumentos relacionados con terrorismo, como **Majestic** o **World War III**, han sido cancelados o aplazados, mientras que otros títulos como el simulador de aviones **Microsoft Flight Simulator 2002**, van a quitar de sus escenarios las Torres Gemelas de Nueva York.

Sin embargo, en lo que a nosotros más nos interesa, que son las consolas, también va a haber consecuencias. Para empezar, Sega ha pospuesto el lanzamiento de **Propeller Arena**, debido a que su sistema de juego podría hacer que los usuarios se dedicaran a emular las acciones de los terroristas. Y por otro lado, el propio Hideo Kojima en persona, consciente de que la aparición de las Torres Gemelas en **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** podría herir la sensibilidad del público estadounidense en estos momentos, ha declarado que van a eliminar del juego las escenas en las que aparecían estos edificios de Nueva York.

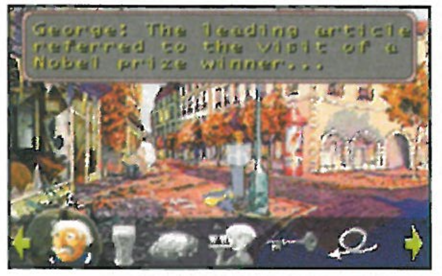


Microsoft Flight Simulator 2002, PC

### «Ridge Racer V» y «Soul Calibur» serán dos de las primeras conversiones

# Namco ya trabaja para XBox

A medida que pasan los meses, se ve que la tendencia general es que poco a poco, todas las compañías de videojuegos vayan abriendo las puertas a todas las consolas. La última en hacerlo ha sido Namco, que ha declarado que está desarrollando en estos momentos cuatro juegos para XBox. Los dos primeros serán sendas conversiones de **Ridge Racer V** y **Soul Calibur**, de los que aún no se sabe qué tipo de novedades incorporarán. **Dead to Rights**, el tercer título en desarrollo, será una aventura de acción con un policía como protagonista, mientras que del cuarto título no se conocen datos. ¡Que no paren, que no paren!



Habrá nuevos menús de ítems y diálogos.


Está clarísimo: hay que meterse por la alcantarilla, y coger la nariz del payaso...

### La mejor aventura gráfica para PlayStation llegará dentro de dos meses a la nueva portátil

# Broken Sword, muy pronto en GBA

París, una soleada mañana, y un turista sentado en una terraza tomando un café. Nada hace presagiar que un misterioso payaso va a acabar de súbito con la tranquilidad del lugar, y van a cambiar para siempre la vida del protagonista... ¿Recordáis? Es un resumen de la intro de **Broken Sword: La Leyenda de los Templarios**, quizá la mejor aventura gráfica de PS. Pues nada, que Revolution nos ha sorprendido al anunciar que ha realizado una conversión a GBA, respetando todas las localizaciones del primer juego, y que en un par de meses saldrá en EE.UU. Las únicas pegas por ahora son que estará en baja resolución, y que los diálogos, por supuesto, sólo saldrán escritos.

## HC News

# SCRABBLE

PlayStation y GBC serán las consolas beneficiadas del acuerdo al que acaba de llegar Ubi Soft con Mattel, para la producción de juegos para ambas consolas del famoso juego de tablero Scrabble (ya sabéis, eso de ir componiendo palabras con las letras sueltas que nos hayan repartido). El juego tendrá varios tableros en 3D, muchas opciones, modos de juego variados, y un montón de diversión que ofrecer a toda la familia. Por cierto, ¿valdrá la palabra "QWAJIYIBO" que salía en los Simpsons? Moooola.

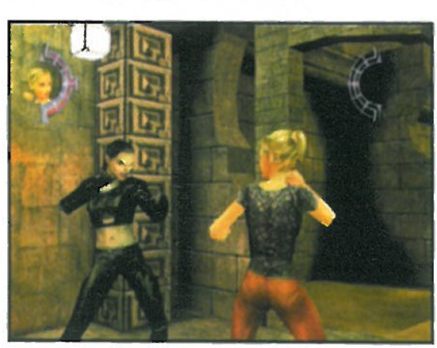
### La popular serie de televisión tendrá versión jugable

# Buffy cazará vampiros en 128 bits

El parecido de Sarah Michelle Gellar (la protagonista de la serie de televisión Buffy La Cazavampiros) con este juego que saldrá para XBox, PS2 y DC basado en esta serie, es espectacular. Y no os fijéis solo en la protagonista al ver estas primeras pantallas que acaban de salir a la luz, sino en el sensacional modelado de los enemigos. Lo que pasa es que no se sabe todavía si será un juego de acción o quizá un beat'em up, y tampoco se ha confirmado la fecha de lanzamiento. Bueno, pero la verdad es que de momento nos conformamos con esto, sobre todo al saber que también saldrá en GBC.


Con esa cara, ¡yo también la acecharía!


Buffy hará buen uso de sus habilidades.


Las peleas recordarán a la película "Blade".


Estas pantallas son de la versión de Xbox.

### Konami ha desvelado el día del lanzamiento en Japón

# Sons of Liberty ya tiene fecha definitiva

Aunque seguimos sin saber qué día exactamente llegará **MGS2** a nuestro país (nuestras pobres uñas tendrán que seguir sufriendo la espera), al menos ya podemos hacernos una idea aproximada, porque Konami acaba de anunciar que el juego saldrá el próximo 13 de diciembre en Japón. Esto significa que, como nos temíamos, la salida del juego en su versión PAL podría fecharse en la primavera del año que viene, probablemente en marzo, que es el mes en que suelen aparecer los grandes títulos. Además, antes del lanzamiento, Konami tiene planeado distribuir 30.000 discos con imágenes y vídeos sobre el juego entre los usuarios japoneses, y se rumorea que en el próximo Tokyo Game Show, que ya está a la vuelta de la esquina, Kojima se retracte de sus palabras y finalmente muestre nuevas imágenes de una versión casi acabada del juego.

# LOS CINCO PUNTOS CLAVE DE UN CAMPEÓN DEL MUNDO Y DE EUROPA DE FÚTBOL SALA:

1. INTELIGENCIA
2. FUERZA
3. TÉCNICA
4. ZAPATILLA TOP SALA DEL PIE DERECHO
5. ZAPATILLA TOP SALA DEL PIE IZQUIERDO

Las adidas TOP SALA ( ) y las adidas ASTRO SALA ( ) son zapatillas específicas para fútbol sala que usan los mejores deportistas. Como Javi Sánchez, capitán de la Selección Española de Fútbol Sala.




FOREVER SPORT

adidas, patrocinador oficial de la Selección Española de Fútbol Sala.

www.adidas.com/es

## La 128 bits de Nintendo se estrenará con un remake de la primera parte

# ¡Primeras imágenes de Resident Evil en Game Cube!



*La terrorífica ambientación ganará muchísimo gracias a la calidad de las texturas y los efectos.*

¡Qué calladito se lo tenían los chicos de Capcom! Seguro que han preferido no hacer ningún comunicado oficial a la prensa sobre su intención de realizar un nuevo **Resident Evil** para Game Cube hasta disponer de algunas pantallas sobre el juego, porque así han conseguido causar en todos un gran impacto.
El caso es que, hace un par de días, el creador de la saga Shinji Mikami, reunió a toda la prensa en Japón y les soltó, así sin más, que el próximo 22 de marzo saldrá un nuevo **Resident Evil** en exclusiva para Game Cube. Vamos, el diluvio y yo sin paraguas. Lo más curioso es que se va a tratar de una versión renovada ¡del primer **Resident Evil** de PlayStation!, con todos los escenarios y mapas iguales pero realizados en tiempo real y con una calidad simplemente sensacional.
Para que os hagáis una idea, pensad que las imágenes que veis aquí no pertenecen a ninguna escena de vídeo, ¡sino al propio juego!
Ahora imaginaos estas pantallas en vuestra habitación, todo a oscuras, con el impresionante sonido saliendo por un buen equipo de música, y cientos de zombies esperándoos tras cada esquina... uf. En fin, paciencia, porque en España lo veremos cuando esté bien avanzado el año 2002.



*Si los escenarios impresionan, esperad a ver estos no menos impresionantes zombis en acción. ¡Menos mal que Chris y Jill seguirán en forma pese a los años!*



*Nos toca esperar casi un año para poder jugarlo.*



*¡No me acercaba yo ahí ni harto de vino!*



*El juego será el mismo, pero dará más miedo...*



*La oscuridad será nuestro peor enemigo.*

## ASÍ ERA RESIDENT EN PLAYSTATION...

Para que podáis comprobar el cambio que va a dar el juego en el apartado gráfico, aquí tenéis una mini-comparativa en la que se aprecian claramente las mejoras que tendrá esta nueva versión de Game Cube: tanto la iluminación, como el impresionante nivel de detalle de las texturas, e incluso los ángulos de cámara, resultan mucho más vistosos. Todo ello para conseguir meternos, todavía más de lleno, en el terrorífico mundo de los zombies de Resident Evil.



*Esta es la mansión tal y como la conocíamos...*



*...y así quedará en su conversión a 128 bits.*



colin mcrae rally

### Codemasters ha confirmado una secuela del juego para el 2002

# Habrá una nuevo juego de Colin McRae

Las informaciones de que **Colin McRae 2.0** para PlayStation había sido la última de las entregas de esta famosa saga de juegos de rally, nos tenía a todos un poco con la espina clavada en el intestino. Pero claro, Codemasters no ha resistido la tentación de llevar este éxito mundial hasta las consolas de nueva generación, y aunque todavía no ha declarado cuál será el soporte en el que saldrá, ya es totalmente seguro que durante el año que viene habrá un nuevo **Colin McRae Rally**, aunque todavía no se sabe para que consola. Un equipo de más de 40 personas está trabajando ahora mismo en el desarrollo del juego, que según el Productor Rick Nath, "ya no se centrará en los coches y los circuitos, porque la intención es que el jugador se sienta como Colin McRae." Por ello, el coche principal será el Ford Focus WRC, que contará con un diseño pieza a pieza, para mover y deformar cada parte del coche.

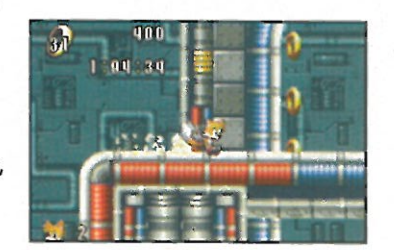
## HC News
# WESKER´S REPORT

Capcom acaba de anunciar su intención de poner próximamente a la venta en su web oficial el disco que se incluye junto a RE Code: Veronica X. El "Wesker's Report", que así se llama este disco, incluirá todo tipo de información e imágenes sobre la saga Resident Evil. Por el momento, no se ha declarado nada sobre el precio, así que pasaos por www.capcom.com de vez en cuando a ver si está disponible.

### Los dos primeros juegos de Sonic en Nintendo se conectarán entre sí

# GC y GBA, unidas por Sonic

Tras el sorprendente anuncio de que **Sonic Adventure 2** va ser convertido para Game Cube, Sega ha despertado la curiosidad de propios y extraños al anunciar que los dos primeros juegos de Sonic para Nintendo (es decir, que **Sonic Advance**, de GBA, y el propio **SA2** de GC), podrán interactuar entre sí. La cosa funcionará así: Existe un mini-juego llamado Chaos Races que en el juego de GC se encontrará oculto. Para desbloquearlo, habrá que utilizar a los Chaos en **Sonic Advance,** y después, mediante un cable link), se podrá cargar a las criaturas en GC para jugar en el mini-juego de marras.



*Sonic, Tails, Knuckles y Amy serán los protagonistas del juego en GBA.*

### El rol continúa pegando muy fuerte en Game Boy Color

# Lufia: The Legend Returns, un clásico en GBC

Nuestra más sincera enhorabuena a los fans de **Lufia**, el conocido RPG que encandiló a los usuarios roleros de SNES hace unos añitos. Y diréis, ¿por qué? Pues porque nos hemos enterado de que está en desarrollo la tercera entrega de esta saga para GBC. De momento no se sabe si mantendrá el sistema de juego por turnos, y apenas se conocen detalles del argumento. Tan sólo que nueve personajes deben resolver un acertijo acerca de 4 torres que han aparecido en diferentes localizaciones del mundo, con escenarios generados aleatoriamente. Pero el simple anuncio de su lanzamiento os habrá alegrado el día.



*«Lufia» es un clásico de los 16 bits.*



*Podremos controlar a 9 personajes.*



*¿Vendrá en castellano? Esperemos.*

# En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Como os prometí, retomo el tema donde lo dejé el mes pasado: el juego de **The Matrix** ya es casi una realidad. Aparece en los planes de lanzamiento de la distribuidora Virgin con una fecha todavía por confirmar, y con una consola, XBox, como única beneficiaria. Fuentes confidenciales que han visto el juego me han dicho que es una auténtica pasada, y que supera cualquier cosa vista hasta ahora. Dave "Earthworm Jim" Perry se está encargando de su desarrollo, empeñado en mostrarnos el "mundo real" de los juegos. Lo único que espero es que no le ocurra como con el **Messiah** para PC, que se retrasó casi cuatro años, por no hablar de la versión de PlayStation, que nunca llegó a salir...

Un telegrama urgente de mis chicos en Japón me informa de un rumor acerca de la esperada unión entre Nintendo y Square. Al parecer, se espera que ambas compañías hayan formalizado un acuerdo para cuando leáis estas líneas. El rumor sólo menciona tres palabras, pero vaya palabras: Square. STOP. Nintendo. STOP. **Final Fantasy**. STOP. Pues no hace falta decir más.... Parece que Nintendo le está ganando por la mano a Sony estas últimas semanas, ya que a lo de **Final Fantasy** hay que sumar lo que ya habréis leído en las noticias, que la serie **Resident Evil** es ahora patrimonio exclusivo de Nintendo. ¿Hasta cuándo? Pues Capcom ha dicho que "sólo" para seis juegos, y que después ya verían, así que, usuarios de PS2, no perdáis la esperanza. Lo que no van a tener los de Game Cube es el **Resident Evil Gun Survivor 2**, que será sólo para PS2. Y el que tiene claro que no cuenta con Game Cube es Peter Molineux, que por cierto sigue sin sacar **Black & White** para PSOne, pero que ya anuncia nuevos detalles de su secuela, **B&W: Next Generation**. ¿Las consolas? PlayStation 2 y Xbox, por supuesto.



*Pese a Nintendo, PS2 tendrá su «Resident Evil», aunque habrá de conformarse con «Gun Survivor 2»*



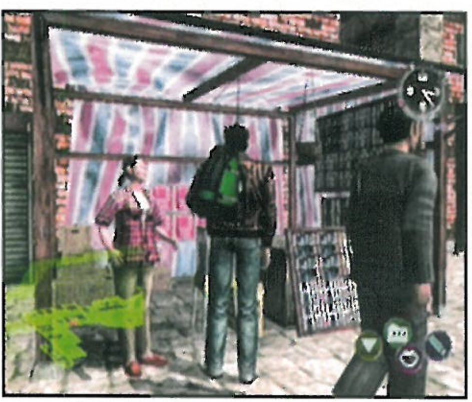

## La continuación de la obra de Yu Suzuki para Dreamcast ya está en todas las tiendas de Japón

# Confirmado: Shenmue II vendrá en japonés y con subtítulos en inglés



Los japoneses ya pueden disfrutar de esta maravilla de Yu Suzuki. La versión que nos llegará a nosotros mantendrá las voces en japonés.

Esta vez había esperanzas, pero al final nos vamos a volver a quedar con las ganas; estamos completamente entusiasmados por la salida del genial **Shenmue II** en Japón (más que nada porque hemos corrido a hacernos con una copia del juego en cuanto salió a la venta), resulta que nos enteramos de que, tanto la versión americana como la europea de la segunda parte de la aventura de Ryo Hazuki, van a llegar con los diálogos en japonés y los subtítulos en inglés. Pues vaya asco, pero la verdad es que nos lo olíamos con lo de que Sega ha dejado de fabricar consolas...
Y todo esto, cuando apenas unos días antes, el 6 de septiembre, habíamos asistido a una multitudinaria presentación del juego en las calles de Tokyo, a cargo del mismísimo Yu Suzuki en persona. El programador japonés, ni corto ni perezoso, aguantó durante todo un día en las calles del conocido barrio de Akihabara repartiendo y firmando copias del juego junto a varios actores disfrazados de Ryo y compañía, mientras jaleaba al público megáfono en mano.
Finalmente nos hicimos con una de esas preciadas copias, y aunque os prometemos que el mes que viene os ofreceremos un extenso reportaje sobre el juego, en las pantallas que aparecen en esta página os mostramos lo que ofrece el juego y algunas de sus novedades más interesantes.





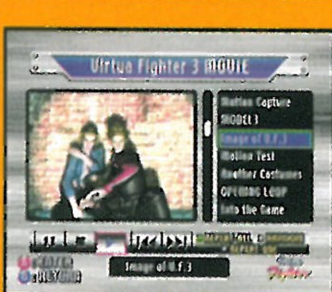
Ryo llega a Hong Kong cargado con una mochila y -cómo no- la misma ropa de siempre. Se encuentra con decenas de personas con las que hablar, echar un pulso, e interactuar gracias a su nuevo y sencillo interfaz.

## DOS GD-ROMS SOBRE VIRTUA FIGHTER 4

Sega ha incluido en el pack japonés del juego dos GDs dedicados a **Virtua Fighter 4**. El primero es un disco conmemorativo con información inédita, vídeos y fotos sobre todas las entregas del juego. El segundo disco es el **VF4 Passport**, un navegador que da acceso a una web dedicada a **VF**.










Si quisiérais promocionar la puesta en venta de vuestro mejor juego, ¿se os ocurriría salir a la calle junto a tres actores disfrazados para enseñarle el juego a la gente? Pues a Yu Suzuki sí.



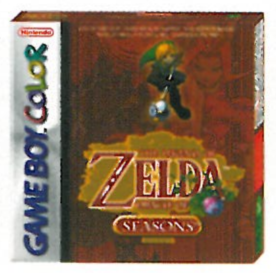

TAN GRANDE QUE

NECESITA DOS PARTES.

Zelda™ está aquí de nuevo con una aventura tan grande que no cabe en un solo juego. Intenta controlar todos los elementos de Oracle of Seasons™ y el tiempo en Oracle of Ages™. Pero si quieres vivir la mayor aventura, juega con los dos para desvelar todos los misterios y enfrentarte al gran enemigo.
















GAMING 24:7™

www.nintendo.es




HC News

## ALIANZA

Konami y Hudson Soft, dos de las compañías más importantes en la producción de juegos para consola, acaban de llegar a un acuerdo para la adquisición por parte de Konami del 45% de las acciones de Hudson.
Este acuerdo unificará sus licencias más conocidas, y les permitirá compartir nuevas tecnologías para introducirse en el mundo de los juegos online y para plataformas móviles.

### Aluvión de juegos de cara a estas Navidades

# Cryo trae acción y velocidad a PS2

A partir del próximo mes de noviembre, la compañía francesa Cryo va a lanzar varios títulos para PlayStation 2, muchos de ellos basados en grandes licencias de cine de películas de gran éxito. Se ve que estos chicos están en pleno estado de forma...



¡Carreras en el cielo neoyorkino!

**• New York Race**

Cryo se ha sacado de la manga un juego de carreras aéreas basado en el la película "El Quinto Elemento", donde tendremos que recorrer 4 circuitos situados en Nueva York, disparando a los rivales con cualquiera de los 30 vehículos disponibles, desde motos hasta tanques. Además, será posible desplazarse no sólo hacia los lados, sino también en sentido vertical.



*Nos esperan decenas de puzzles.*

**• Atlantis 3**

Una heroína doblada por la actriz italiana Chiara Mastroianni es la protagonista de la tercera parte de esta aventura gráfica, que se embarcará en la búsqueda de la legendaria ciudad de la Atlántida. El juego estará basado en la investigación de mapeados y la utilización de objetos para desentrañar enigmas, con un apartado técnico mejorado y numerosas secuencias cinemáticas.



*Vuelve la batalla por la especia.*

**• Dune**

Esta aventura estará basada en la famosa novela de Frank Herbert, y ambientada en la serie de televisión que hace poco fue licenciada para Columbia, siguiendo el argumento general de la novela. Su estilo de juego incluirá momentos de acción y combate, mezclados con tintes de infiltración en plan **MGS**, todo ello mientras tratamos de lograr el control del planeta Arrakis.



*Meganaves en megacircuitos.*

**• Megarace 3**

¿Qué ocurre cuando, en plena celebración de una carrera de vehículos voladores, unos "organismos genéticamente modificados" cambian el planeta, haciendo que los animales y plantas crezcan monstruosamente? Pues nada, que aparece **Megarace 3**, un juego en plan **Wipeout** para PS2 donde tendremos que volar, disparar, y cuidar de nuestra nave a lo largo de 33 circuitos.



*¿Será Antonio Snake Banderas?*

**• La Sombra de El Zorro**

La película El Zorro ha inspirado a Cryo ha crear esta aventura en 3D en la que tendremos que resolver puzzles, burlar trampas, enfrentarnos a enemigos a golpe de espada... y sobre todo, movernos sigilosamente. **La Sombra de El Zorro** será un juego de infiltración en la que casi toda la acción ocurrirá de noche.

### Game Boy Advance aportará nuevas tecnologías especiales a la 128 bits de Nintendo

# Así funcionará GBA como complemento de Game Cube

Hace unos días, Nintendo se decidió a desvelar para qué va a servir esa famosa compatibilidad de su portátil, GB A, con su nueva consola Game Cube.
Según dijeron, además de poder utilizar la consola como mando, su pequeña pantalla permitirá mostrar mapas en los RPGs, visualizar tu barra de energía en un juego de lucha, y curiosidades por el estilo.
Pero aún hay más. Gracias a una nueva tecnología de memoria flash ROM, podréis efectuar ciertos cambios en los personajes (evolución, adquirir experiencia, etc.), y después cargarlos en el propio juego de Game Cube. Es más, esta tecnología también os permitirá descargar en la GBA personajes, mapas o vehículos personalizados, y cargarlos después en la consola de vuestros amigos.
Por último, Nintendo está desarrollando un "Sistema de Control de Inclinación", mediante el cual podréis controlar, por ejemplo un juego de coches, a base de inclinar hacia un lado u otro vuestra portátil.



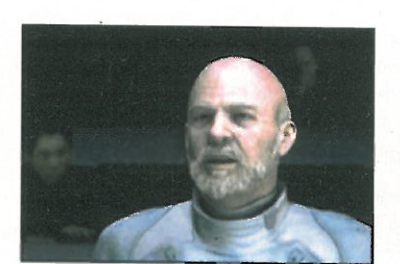
*El primer juego en utilizar el Sistema de Control de Inclinación será una versión del conocido «Kirby's Tilt N Tumble», del que os hablamos en el reportaje de Nintendo.*



**La versión "casera" de la película de Final Fantasy incluirá un montón de extras**

# ¡Ya está listo el DVD de La Fuerza Interior!

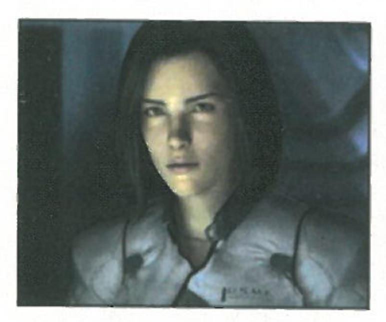
Ya tenemos más detalles acerca del estreno en DVD más esperado de los últimos tiempos: **La Fuerza Interior**. Según ha desvelado Columbia, la película saldrá en EE.UU. el 23 de octubre (en nuestro país a principios de 2002), e incluirá dos discos, uno con la película y otro cargado de extras. Entre ellos habrá comentarios sobre la película realizados por el grupo de desarrollo, storyboards, trailers de cine, notas de producción, un reportaje sobre cómo se hizo la película, una secuencia de apertura alternativa, un vídeo musical, una mini-secuencia del sueño de Aki, información de los personajes, exploración del trailer, comparación a escala de los vehículos, protectores de pantalla, un paseo virtual por las oficinas de Square Pictures, el guión completo de la película... ¡uf, impresionante, ¿verdad?!. Pues, si aún os ha parecido poco, el DVD además incluirá una curiosísima opción que permitirá reeditar una escena completa de la película ¡controlando la cámara a nuestro antojo!



*El DVD llegará durante el 2002.*



*No se sabe nada sobre su precio.*



*La película ha arrasado en el cine.*



*Este DVD es una compra ineludible.*

# RESIDENT EVIL

La esperadísima película basada en la saga Resident Evil de Capcom, protagonizada por la actriz Mila Jovovich, sigue soltando información a la prensa con cuentagotas.
En esta ocasión, se trata de una posible fecha de estreno de la película en Estados Unidos, que ha sido fijada en el próximo día 5 de abril de 2002, aunque parece que la fecha puede cambiar.
Parece que este film basado en el mítico juego de Capcom va a hacerse de rogar más de lo esperado.

**XBox y Game Cube retrasan sus lanzamientos en Japón y EE.UU.**

# Quien espera... desespera

Cuando las dos nuevas consolas de 128 bits están ya casi en el mercado (de hecho, Game Cube ya está en Japón), parece que la gente de Nintendo y Microsoft aún siguen sin tener muy claro el tema de los lanzamientos de XBox y Game Cube.
Primero fueron los de la compañía americana, que después de especular con la posible salida al mercado de XBox en Japón antes de fin de año, definitivamente han anunciado que no sacarán su criatura hasta el próximo 22 de Febrero.
Y días más tarde, Nintendo anunció que retrasaba la salida de Game Cube en EE.UU. desde el 5 hasta el próximo 18 de Noviembre. Por lo visto, esta decisión viene provocada por el aluvión de reservas que se están registrando en Japón, que ha provocado que algunas tiendas hayan cerrado los sistemas de pre-venta para evitar problemas de escasez.
A los europeos de a pie todo esto no nos afectará, al menos en principio, así que de momento se sigue esperando que tanto una como la otra lleguen a todas nuestras tiendas a lo largo de la primavera de 2002, en días aún por concretar.



**La antigua saga ISS muy pronto llegará a la portátil de 32 bits de Nintendo**

# ¡Primeras imágenes de Pro Evolution para Game Boy Advance!

Falta muy poquito para que llegue a España la nueva versión de **Pro Evolution Soccer»** de Konami, la antigua saga **ISS**. Pero, por lo que se ve, no es ésa la única entrega que va a llegarnos en los próximos meses, porque la compañía japonesa ha anunciado que también va a sacar un **ISS** para GBA.
El juego estará basado en la mítica saga de la época de SNES, con 40 equipos, tres modos de juego, y opción para el cable link. Llegará a nuestro país antes de que acabe el año.




*El look que mostrará el juego será muy similar al de la antigua versión de Super Nintendo.*



*El fútbol llegará a Game Boy Advance con un título inmejorable. ¿Vendrán también los FIFA?*




### El novedoso sistema antipirateo llega a los 128 bits con Snooker 2002

# Codemasters mete en la tronera a la piratería

Los que se os haya ocurrido piratear alguna de las versiones de **Manager de Liga** de Codemasters para PS lo habrán sentido en sus carnes: el nuevo sistema anti-pirateo ideado por la compañía inglesa, que se puso en marcha por primera vez en el citado juego de fútbol, ha dado excelentes resultados.



Pero la lucha de Codemasters no acabó allí, porque el primer juego (pero no el último) en incorporar esta misma tecnología en PS2 está al caer: se trata de **World Championship Snooker 2002**, un juego de billar que saldrá al mercado próximamente. Gracias a este sistema, cuando el juego detecta que se trata de una copia ilegal, él mismo se encarga de modificar ciertos aspectos importantes del juego, hasta que jugar con él se convierte en algo imposible.

---

### THQ se encargará de diseñar el modelo virtual de la famosa cantante

# ¡Un juego protagonizado por Britney Spears!

La compañía que mantiene los derechos de imagen de Britney Spears, llamada Britney Brands, acaba de firmar un acuerdo con THQ para los próximos 4 años, según el cual la compañía de videojuegos podrá realizar diveros videojuegos para PlayStation 2 y Game Boy Advance con la cantante americana como protagonista.
Según la gente de THQ, el primer juego en el que podremos ver a la versión 3D de este mito erótico de la canción será para la consola de Sony, y llegará a nuestro país a mediados de 2002. ¿Hará la competencia a Lara Croft por convertirse en la heroína con mejores "gráficos" del mundo de los videojuegos? ¡Estamos impacientes por averiguarlo!

## HC News

# JUEGOS DE GUERRA

**El realismo que están alcanzando los videojuegos de última generación no tiene límites, o al menos eso ha debido pensar el ejército de los EEUU, que por lo visto ha llegado a un acuerdo con Ubi Soft para utilizar su juego de Dreamcast «Rogue Spear» como parte del entrenamiento de sus soldados.**
**Según Michael Bradshaw, del ejército estadounidense, "ningún juego del mercado se aproxima al realismo de este juego. Servirá para entrenar a los soldados sobre cómo trabajar en pequeños equipos en zonas urbanas".**

## GANADORES CONCURSO JULIO

### DREAMCAST

| | |
|---|---|
| **CONSOLA DREAMCAST** | |
| Andrés Gaztelumendi Iglesias | Guipúzcoa |
| **CONTROLLER (DC)** | |
| Pablo del Val Balluerca | Alicante |
| Juan A. Mariscal Sierra | Barcelona |
| Fernando J. Salguero Cordero | Barcelona |
| José L. Mayone Cazorla | Cádiz |
| Antonio Castro López | Ciudad Real |
| Daniel Delgado Susias | Madrid |
| Juan M. Ortíz Taberna | Madrid |
| Félix Dueñas Fernández | Madrid |
| José Luís Rodríguez | Madrid |
| Fuensanta Glez. López-Matencio | Murcia |
| Raúl Martínez García | Valencia |
| Guillermo Ponce Ramírez | Valencia |
| Valentín Ferré Canto | Valencia |
| Juan R. Parreño Cortés | Valencia |
| Eduardo Lázaro Caro | Zaragoza |
| **JUEGO 18 WHEELER (DC)** | |
| Juan P. Carrasco Velázquez | Cádiz |
| Rafael Martínez Pérez | Madrid |
| Daniel Fernández Hernández | Madrid |
| Daniel Marcos Llamas | Málaga |
| Gonzalo Bodero Velasco | Vizcaya |
| **VISUAL MEMORY (DC)** | |
| Luís Balongo Sánchez | Badajoz |
| Francisco Alba Bodoque | Córdoba |
| Víctor Sánchez Armero | Gerona |
| Rubén Cano Delgado | Granada |
| Isaac Franco García | Guipúzcoa |
| Jose A. Cerqueiro Otero | La Coruña |
| Juan L. García Hernández | Madrid |
| Iván González Jiménez | Madrid |
| David Bermejo Fdez.-Escribano | Madrid |
| Jesús Roger Carrasco | Málaga |
| Francisco Ortega Candela | Murcia |
| Oscar Mallo Mouriño | Pontevedra |
| Marcos Leyenda Selegante | Pontevedra |
| Antonio Bort Expósito | Tarragona |
| Javier Vicente Rejas | Valencia |

### ALONE IN THE DARK

| | |
|---|---|
| **JUEGO ALONE IN THE DARK (DC)** | |
| Daniel López Sebastián | Madrid |
| Alejandro Miranda Domínguez | Madrid |
| Neftalí Castañeda González | Málaga |
| Samuel Ramón Ortega | Málaga |
| **JUEGO ALONE IN THE DARK (PS2)** | |
| Luís Balongo Sánchez | Badajoz |
| Francisco Mata Moreno | Barcelona |
| Sergio Díaz Camblo | Málaga |
| Nicolás Raéz de la Cruz | Valencia |
| Miguel A. Fernández Vázquez | Vizcaya |
| **JUEGO ALONE IN THE DARK (PSONE)** | |
| Tamara Peralta Cruzado | Albacete |
| Juan L. Noval Acebal | Asturias |
| Ricardo Mestre Fullana | Baleares |
| Raúl Rojas Muñoz | Cádiz |
| Rafael Gutiérrez Bermejo | Ciudad Real |
| Aritz Mancisidor Ortega | Guipúzcoa |
| María J. Sanjurjo Anca | La Coruña |
| Roberto Pérez Lázaro | Madrid |
| Héctor Giménez Comino | Madrid |
| Raúl Rodríguez Herráez | Madrid |
| Eder Escribano Martín | Vizcaya |
| **LOTE DE ESTATUA + CAMISETA** | |
| Rafael Torres Alvarez | Barcelona |
| Jesús Zapico Díaz | Ceuta |
| Antonio Castro López | Ciudad Real |
| Gillian Munslow Vilar | Huesca |
| Fernando LaPuente Ochagavia | La Rioja |
| Manuel Lara González | Madrid |
| Daniel Marcos Llamas | Málaga |
| Eduardo Raedo Sánchez | Palencia |
| Javier Reoyo Carrón | Valladolid |
| Ricardo Rodríguez Moreno | Vizcaya |

### WORMS WORLD PARTY (DC)

**JUEGO WORMS WORLD PARTY (DC)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Miguel A. Aladro Cruces | Asturias | Honorio Navarro Hellín | Murcia |
| Jorge de Castro Díaz | Asturias | Carlos López Montero | Ourense |
| Daniel Guerrero Estévez | Asturias | Jesús Pérez Durán | Sevilla |
| José Fco. Pérez Farreras | Asturias | Manuel García Muñoz | Sevilla |
| Xavier García Esteve | Barcelona | Miguel Canalejo Giribets | Tarragona |
| Rubén Cano Delgado | Granada | Oscar Cañas Lechuga | Tarragona |
| Ander Saizar Zuzuarregui | Guipúzcoa | Juan Navarro Font | Valencia |
| Daniel López Sebastián | Madrid | Antonio Raéz Rubio | Valencia |
| David Rodríguez García | Madrid | Simón Sánchez Ferrero | Valencia |
| Víctor Salvadores Hernández | Madrid | Francisco Fuertes García | Vizcaya |




## CONCURSO AGOSTO

### GANADORES CONCURSO DREAMCAST

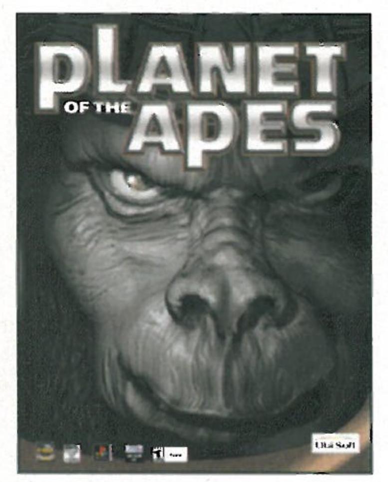
| | |
|---|---|
| **CONSOLA DREAMCAST** | |
| Juan Mª López Sánchez | Zamora |
| **CONTROLLER (DC)** | |
| Denis Medel Valverde | Barcelona |
| Javier Zarate Alonso | Burgos |
| José A. Andrés Blanco | Cantabria |
| José Fco. Fernández López | La Coruña |
| Rafael De La Carrera Delgado | Madrid |
| Alejandra Rodríguez Paniagua | Madrid |
| Miguel A. Barrio Sánchez | Madrid |
| Antonio Martínez Cano | Murcia |
| Carlos López Montero | Ourense |
| Juan González Alvarez | Pontevedra |
| Ismael Alonso Garrote | Salamanca |
| Jorge García Cebria | Valencia |
| David Cruz Marco | Valencia |
| Juan C. González Mella | Vizcaya |
| Igor Urquijo Vázquez | Vizcaya |
| **JUEGO OUTTRIGGER (DC)** | |
| Daniel Martínez Riaño | A Coruña |
| Alvaro García Osuna | Barcelona |
| José L. Moreno Rubiales | Cádiz |
| Jorge Fernández Nogueroles | Madrid |
| Sergio Franco Pérez | Palencia |
| **VISUAL MEMORY (DC)** | |
| Carlos Piqueras Gómez | Albacete |
| Alejandro Leal García | Alicante |
| Carlos Fenollar Martínez | Alicante |
| Juan J. Cáceres Esteban | Badajoz |
| Sergio Artero Manrique | Castellón |
| Carlos A. Cuevas Rodríguez | Ciudad Real |
| Daniel Cabañeros Martínez | León |
| Javier Fernández Martínez | León |
| José Real Risquez | Madrid |
| Casandra López Real | Madrid |
| Daniel López Sebatián | Madrid |
| Francisco Gómez Ortega | Málaga |
| Antonio D. Rodríguez Solorzano | Málaga |
| Cristian I. Cifuentes De Dios | Salamanca |
| Jorge Martín Pérez-Moreno | Toledo |

### GANADORES JUEGO SONIC 2 ADVENTURE (DC) + RELOJ

| | |
|---|---|
| **JUEGO WORMS WORLD PARTY (DC)** | |
| Juan Fco. Márquez Ruíz | Almería |
| Antonio Alsina Sero | Barcelona |
| Jesús Juan Calzado | Barcelona |
| Fco. Javier Rdguez. Casablanca | Barcelona |
| Roger Baylina Alonso | Lleida |
| Aitor Achalandabaso Del Río | Madrid |
| Azahara Arjona Gutiérrez | Málaga |
| Aythami J. Quintero Crespo | S/C De Tenerife |
| Alejandro López Tóvar | Sevilla |
| Leandro Córcoles Cano | Valencia |

**Ubi Soft adquiere los derechos de El Planeta de los Simios**

## Los monos (esto... simios) invaden las consolas




¿Qué os parecido la nueva versión de **El Planeta de los Simios** de Tim Burton? ¿Os gustaría que hicieran un juego sobre ella? Pues seguid esperando, porque Ubi Soft acaba de anunciar el acuerdo al que ha llegado con Fox Interactive para realizar un juego basado en la novela y la película originales... sí, la de Charlton Heston de 1968. Según el acuerdo, Ubi lanzará sendas versiones en GBC, Game Boy Advance y una tercera en PlayStation.
Por cierto, todavía no se ha dicho nada sobre las fechas de lanzamiento, aunque se esperan para la primavera.

**Eidos y Sony llegan a un acuerdo para la programación de las próximas aventuras de Raziel**

## Soul Reaver 2 será exclusivo de PS 2

Microsoft se apuntó un tanto al conseguir la exclusividad de **Dead or Alive 3** para XBox, y ahora le toca el turno a Sony, gracias al contrato que Sony America acaba de firmar con Eidos para que **Soul Reaver 2** sólo salga en PlayStation 2.
Eso sí, tras declarar su contento por el acuerdo, los directivos de Eidos confirmaron que el otro gran título basado en la serie Legacy of Kain, **«Blood Omen 2»**, sí que saldrá en ambas consolas de nueva generación.
Eso sí, aquí muchos acuerdos, pero el caso es que nadie habla nada de nada sobre las fechas de lanzamiento...



*Raziel volverá muy prontó a las consolas.*

## HC News

## TORTUGAS NINJA

¿Recordáis a las Tortugas Ninja? Vale, pues ahora que Mirage Studios está rodando una nueva película basada en sus locas aventuras, nos hemos enterado que también está en fase de desarrollo una serie de juegos para las consolas de nueva generación, además de sendas series de televisión y dibujos animados.
Por ahora no se dispone de más información, pero volver a ver en acción a Donatello, Michelangelo y compañía va a ser toda una pasada, ¿verdad?

## Internet on line

**PLAYSTATION 2 TENDRÁ INTERNET EN NOVIEMBRE EN EL REINO UNIDO**

Según Sony Europa, los usuarios ingleses de PS2 podrán acceder a los primeros servicios online desde noviembre, gracias al acuerdo al que Sony ha llegado con la compañía inglesa Telewest. Los que suscriban este servicio, podrán además adquirir al mismo tiempo las primeras unidades del disco duro de PS2.

**NINTENDO Y SEGA LLEVAN SUS CLÁSICOS A LOS DISPOSITIVOS PORTÁTILES**

Las dos compañías más representativas del mundo de los videojuegos, Sega y Nintendo, van a trasladar algunos de sus clásicos de Game Gear y NES a varios dispositivos portátiles. En el caso de Game Gear, se convertirán varios juegos de Sega a los Pocket PC de EE.UU., mientras que los poseedores japoneses de un PDA de marca Zarus, en breve podrán descargar de Internet por unas 1.500 ptas. dos versiones de los juegos Ballon Fight y CloClu Land, ambos de NES.

# Plug & Play

# ¡¡SÁCALE PARTIDO AL DVD DE TU PLAYSTATION 2!!

**Ya está aquí, el mando a distancia oficial**

## Tus películas en DVD desde el sofá




La espera ha merecido la pena. Por fin Sony se ha decidido a poner a la venta un mando a distancia que incluye todas las funciones de reproducción, 3 velocidades de FF y RW, control de sistemas de sonido Dolby y DTS, y displays para mostrar el tiempo restante y de visionado. Vamos, que los que uséis el DVD de PS2 ya podéis haceros desde ya mismo con el mando más completo por **4.990 ptas**.

**Sound Stage de Interact, para todas las consolas**

## Altavoces a precio de saldo

Dentro de los accesorios que están apareciendo para aprovechar el DVD de PS2, también podéis encontrar "gangas" como ésta. La prestigiosa firma Interact ha puesto a la venta un sistema de sonido de 5 altavoces (más subwoofer) en cuya caja aparece un etiqueta que reza "sounds great with PS2". Sin embargo os advertimos que lo atractivo de su precio, unas **30.000 ptas**, se debe a que en realidad no es un sistema 5.1 digital, sino que dobla las conexiones estéreo de la consola, es decir que se trata de un sistema 2.1 "camuflado". Además la potencia (72 W) es inferior a la de los sistemas "home cinema" de calidad. Eso sí, incluye un mando a distancia.

*Aunque su presentación es inmejorable, y su precio bastante ajustado, tened en cuenta que no se trata de un sistema 5.1 digital.*

**El mejor cine de importación en tu consola**

## Datel convierte PlayStation 2 en un DVD multizona

Una de las pocas molestias del DVD es la codificación zonal, es decir, el dispositivo que nos impide ver las películas editadas en USA o en las otras 6 zonas mundiales. Además, la mayoría de los films que se editan al otro lado del Atlántico salen allí con más de medio año de antelación ¡y con pistas de audio en castellano! Afortunadamente ya no es necesario hacerse con un reproductor multizona para ver todos estos DVDs , ya que Datel acaba de comercializar "Region X", un kit compuesto por un tarjeta de memoria y un CD que se "saltan" el bloqueo de zona de nuestra PS2. El funcionamiento es sencillo: insertar la tarjeta en la segunda ranura de la consola, cargar el disco, seleccionar una de las 7 zonas y disfrutar de la peli. Además, nos permite ver las películas a través de un cable RGB sin pérdida de color. Lo podéis encontrar en Mundo Asia a **5.995 ptas**.





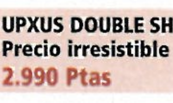





*Basta con conectar el DVD Region X a PS2 y ya podemos disfrutar de los últimos estrenos.*



## LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

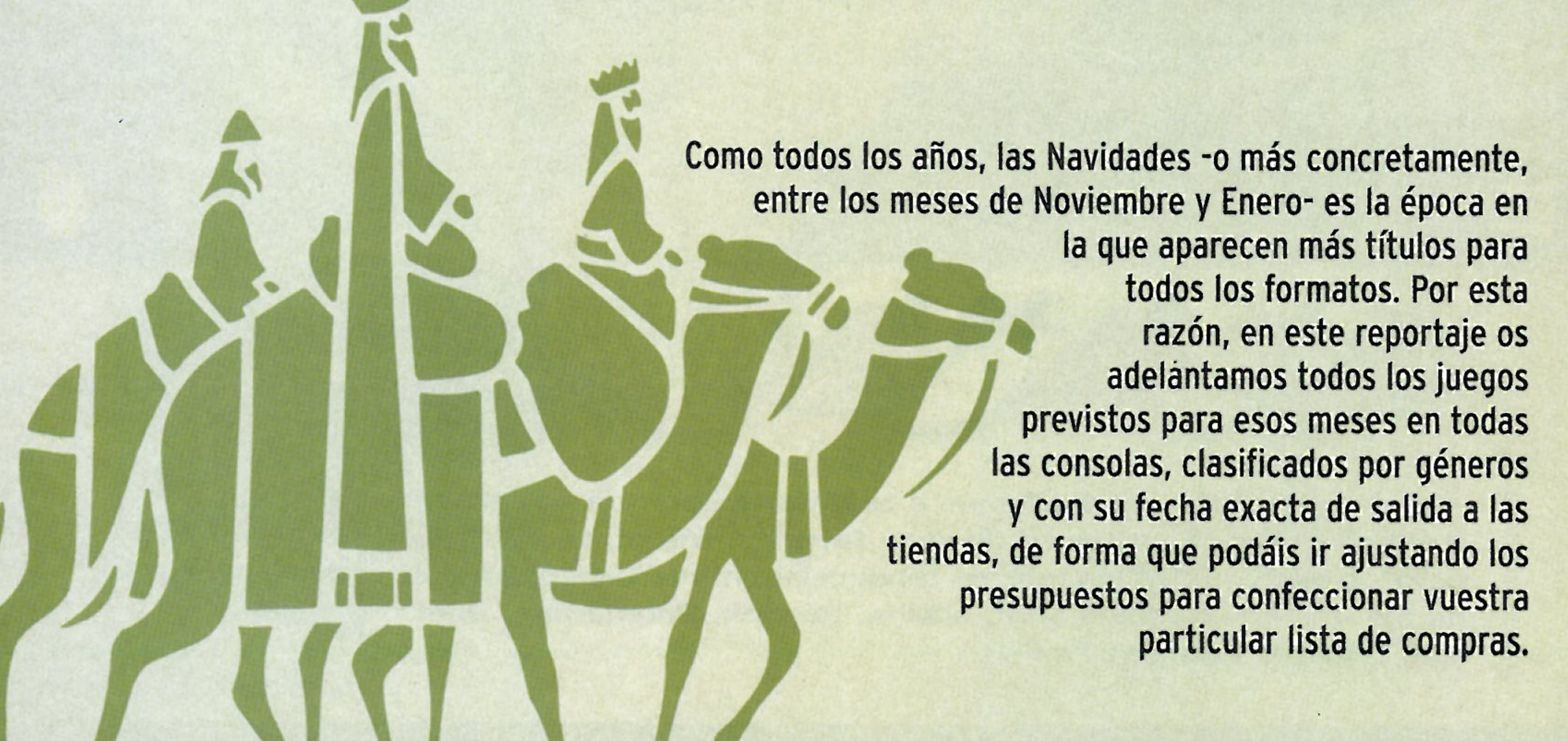
| | VOLANTES | PISTOLAS | PADS DE CONTROL | TARJETAS DE MEMORIA |
|---|---|---|---|---|
| DC |  **THRUSTMASTER 2** Muy robusto 10.990 Ptas | **PELICAN STINGER** La más completa N.D. Ptas | **DREAM CONTROLLER** El más cómodo 4.690 Ptas | **SEGA VMU** Con pantalla LCD 4.490 Ptas |
| PSX |  **SPEEDSTER 2** Realismo soberbio 12.990 Ptas |   **BLAZE FALCON** INCLUYE mira láser 8.490 Ptas |   **UPXUS DOUBLE SHOCK** Precio irresistible 2.990 Ptas |   **PELIKAN 4 MEGAS** Megas sin comprimir 3.990 Ptas |
| PS2 | **GT FORCE** Con Force Feedback 26.990 Ptas (+GT3) | **BLAZE FALCON** INCLUYE mira láser 8.490 Ptas | **DUAL SHOCK 2** Máxima fiabilidad 4.990 Ptas |  **SONY MEMORY CARD** Garantía oficial 6.490 Ptas |
| N64 |  **TOP DRIVE 429** Buen manejo 8.490 Ptas |  **NO DISPONIBLE** |  **N64 CONTROLLER** El primer analógico 4.990 Ptas |  **MEMORY PAK** Barata y suficiente 2.990 Ptas |




El Especialista te da lo último.

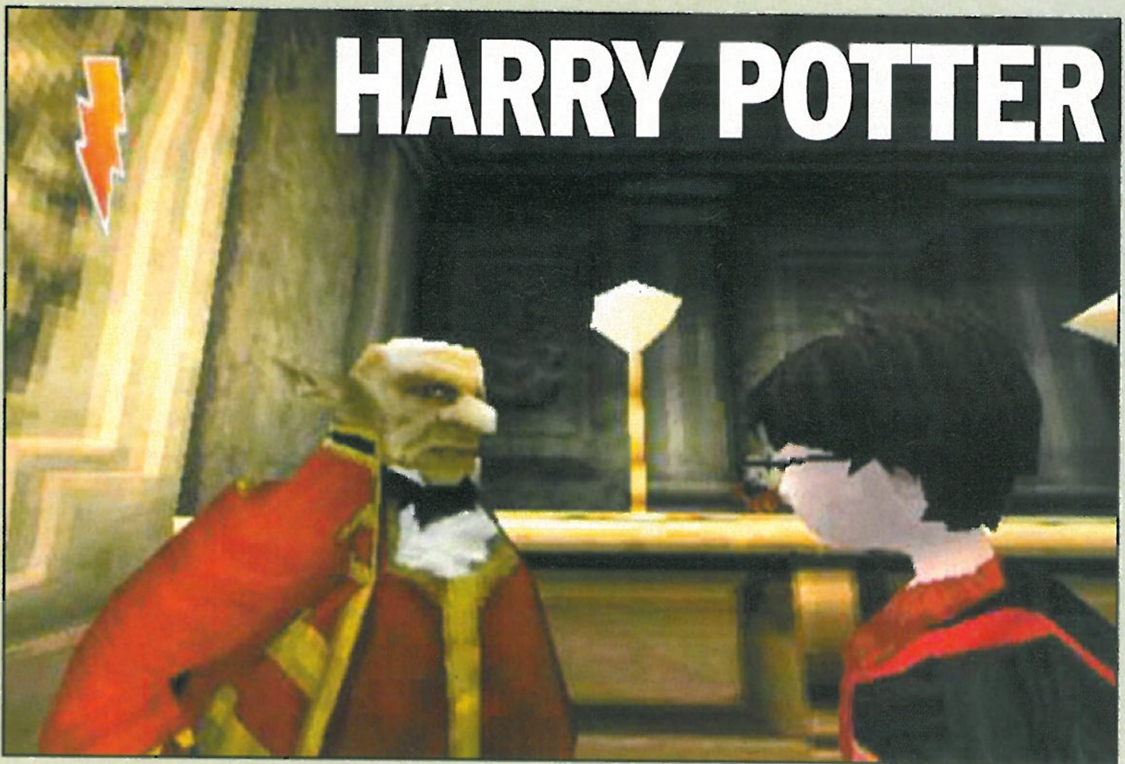
Las compañías preparan una avalancha de juegos para todos los formatos

# TODOS LOS JUEGOS QUE LLEGARÁN EN NAVIDAD



Como todos los años, las Navidades -o más concretamente, entre los meses de Noviembre y Enero- es la época en la que aparecen más títulos para todos los formatos. Por esta razón, en este reportaje os adelantamos todos los juegos previstos para esos meses en todas las consolas, clasificados por géneros y con su fecha exacta de salida a las tiendas, de forma que podáis ir ajustando los presupuestos para confeccionar vuestra particular lista de compras.

# ACCIÓN/AVENTURA



## HARRY POTTER



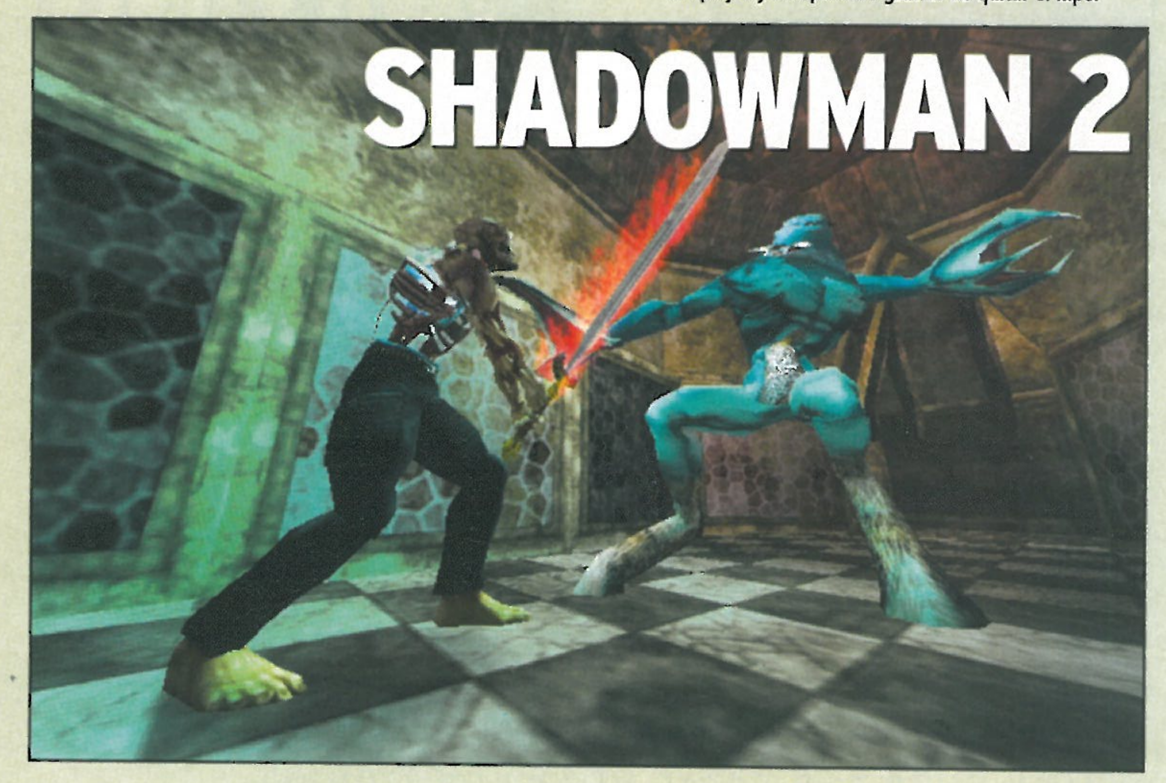
**PS**
**ELECTRONIC ARTS**
**16 NOVIEMBRE**

Desarrollado por la prestigiosa compañía Argonauts, no se tratará de un producto que aprovechará simplemente el nombre del personaje, sino de una estupenda aventura basada en los libros que tendrá un poco de todo: plataformas, minijuegos, puzzles y claro, magia, mucha magia. Como podéis ver, el juego tendrá un aspecto muy atractivo del estilo dibujos animados.



**PS2**
**ACCLAIM**
**23 NOVIEMBRE**

Mike Leroi regresará en breve al mundo de las sombras bastante cambiando respecto a su anterior aparición. Las sugerencias enviadas por miles de fans a Acclaim están dando como resultado un juego que nos llevará a viajar por los pantanos de Luisiana y las estepas rusas entrando mucho más en acción, con puzzles menos complejos y un apartado gráfico de quitar el hipo.



## SHADOWMAN 2

## BATMAN VENGEANCE

**PS2 - UBI SOFT**
**23 NOVIEMBRE**

Batman va a seguir dando caña a los "malosos" en PS2 en el primer juego totalmente 3D del personaje.



## BLOOD OMEN 2

**PS2 - EIDOS**
**16 NOVIEMBRE**

Esta segunda parte volverá a ponernos en la piel del malvado Kain y nos dotará de nuevas habilidades oscuras.



## DEVIL MAY CRY

**PS2 - CAPCOM**
**4 DICIEMBRE**

Se trata del mayor bombazo de aquí a Navidades para PS2, como podéis ver en el extenso reportaje de este número.



## ECCO THE DOLPHIN

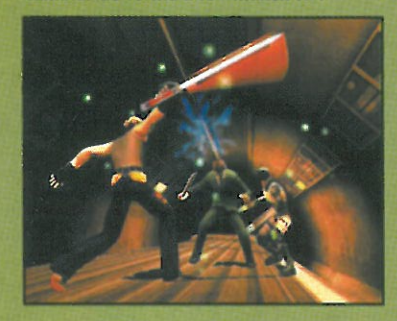
**PS2 - SEGA**
**16 NOVIEMBRE**

¿Os acordáis del simpático Ecco, que aparecía en una complicada aventura en DC? Pues esta será su versión para PS2.



## EVE OF EXTINCTION
PS2 - EIDOS
14 DICIEMBRE

Combates continuos dando saltos y utilizando un arma que es capaz de cambiar de forma a lo «Maken X».



## FLOIGAN BROTHERS
DC - SEGA
26 OCTUBRE

Vive con los hermanos Hoglie y Moglie disparatadas peripecias en una divertida granja llena de enrevesados puzzles.




## PIRATES
PS2 - WESTWOOD
14 DICIEMBRE

Combatiremos con espadas y dispararemos los cañones desde los galeones en busca del oro de los piratas.



## HERDY GERDY
PS2 - EIDOS
9 NOVIEMBRE

Gráficos cercanos a los dibujos animados para un juego donde haremos de pastores con varias criaturas.



## SOUL REAVER 2



PS2
EIDOS
16 NOVIEMBRE

Raziel clama venganza de nuevo. Su búsqueda de Kain lo llevará por nuevos escenarios, un sistema de combate muy mejorado, y la utilización de cuatro espadas mágicas distintas. Por lo demás, el sistema de juego será muy parecido, y consistirá en pasar de un plano dimensional a otro combatiendo y resolviendo puzzles, que ahora van a ser más variados.



PS2
CAPCOM
14 DICIEMBRE

La cosa irá de manejar a un guerrero que tiene que sobrevivir a espadazos frente a una legión de muertos vivientes. Un "remake" del mítico «Ghost & Goblins» que ofrecerá escenarios totalmente 3D, una mecánica de combate y una ambientación que recordarán a la de «Medievil», y un tipo de acción sin demasiadas complicaciones orientada a un público joven.

## MAXIMO



**NOTA:** ALGUNAS FECHAS PUEDEN SUFRIR CAMBIOS DE ÚLTIMA HORA POR PARTE DE LAS COMPAÑÍAS.

# VELOCIDAD





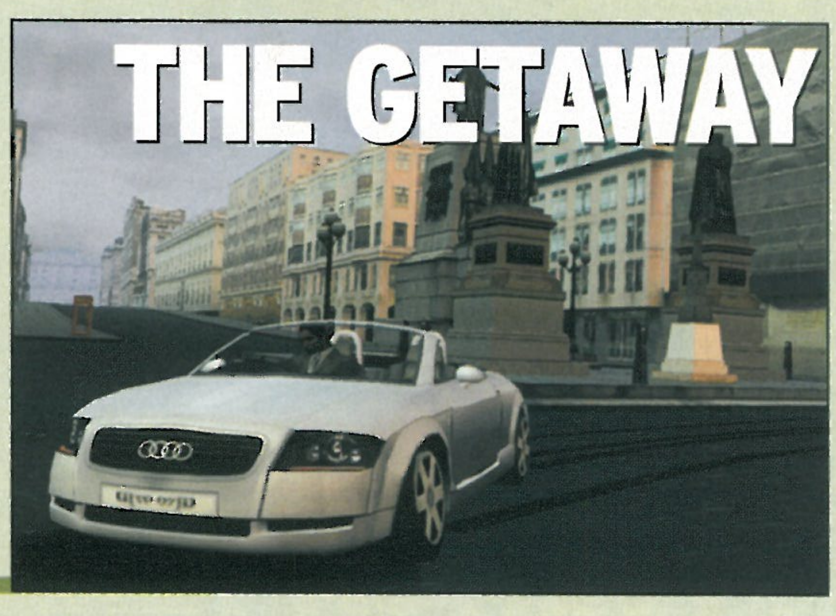

PS2
ACCLAIM
23 NOVIEMBRE

Nunca unas carreras urbanas habían ocasionado tanto alboroto en nuestra PlayStation 2. No nos extraña, porque con tanta velocidad, y tan poco tiempo para atravesar los "checkpoint", no vamos a tener casi tiempo para esquivar el tráfico de la ciudad (fiunnnnn!!!) ni para extasiarnos con los excelentes gráficos.



PS2
SONY
4 ENERO

Más de 70 kilómetros cuadrados de Londres van a estar recreados de manera casi milimétrica. ¿Para qué? Pues para llevar a cabo unas persecuciones en coches por que dejarán pequeñas a las de «Driver» y «The Italian Job», mientras intentamos liberar a nuestro hijo secuestrado por una organización mafiosa.









PS2
INFOGRAMES
16 NOVIEMBRE

Este año nos vamos a mentalizar de los peligros de la carretera gracias a este arcade de velocidad al más puro estilo «Driver». Y es que lo de ser especialista y protagonizar escenas de riesgo es complicado, pero os aseguramos que con este juego también va a resultar de lo más divertido.

## MOTO GP 2

PS2 - NAMCO
23 NOVIEMBRE

El espectáculo de los 500 cc vuelve a PS2, con pilotos actualizados y todos los circuitos del campeonato.



## 18 WHEELER

PS2 - ACCLAIM
23 NOVIEMBRE

Yo para ser feliz quiero un camióooon... y la ruta 66, y tiempo límite, y que llegue ya mismo esta conversión del juego de DC.




## LOTUS CHALLENGE

PS2 - VIRGIN
16 NOVIEMBRE

La mítica firma inglesa Lotus nos prestará sus coches para comprobar cuál es el más rápido. Mucho ojo, porque estos sí se destrozan.



## WIPEOUT FUSION

PS2 - SONY
19 OCTUBRE

Los estudios de Liverpool de Sony resucitan la saga de Psygnosis: coches voladores, armas y mucha velocidad.



# DEPORTIVOS

## 90 MINUTES

DC - SEGA
26 OCTUBRE

Por fin los usuarios de DC van a poder disfrutar de un juego de fútbol "como Dios manda", similar a los «ISS».



## JEREMY McGRATH

PS2 - ACCLAIM
17 DICIEMBRE

A la superestrella Ricky Carmichael le va a dar por hacer un "tour" por todo el mundo en su moto. ¿Iremos con él?



## NBA LIVE 2002

PS/PS2 - EA
21 DICIEMBRE

El mejor baloncesto del mundo, de nuevo en tu consola con todas las plantillas actuales. ¡Puro espectáculo!

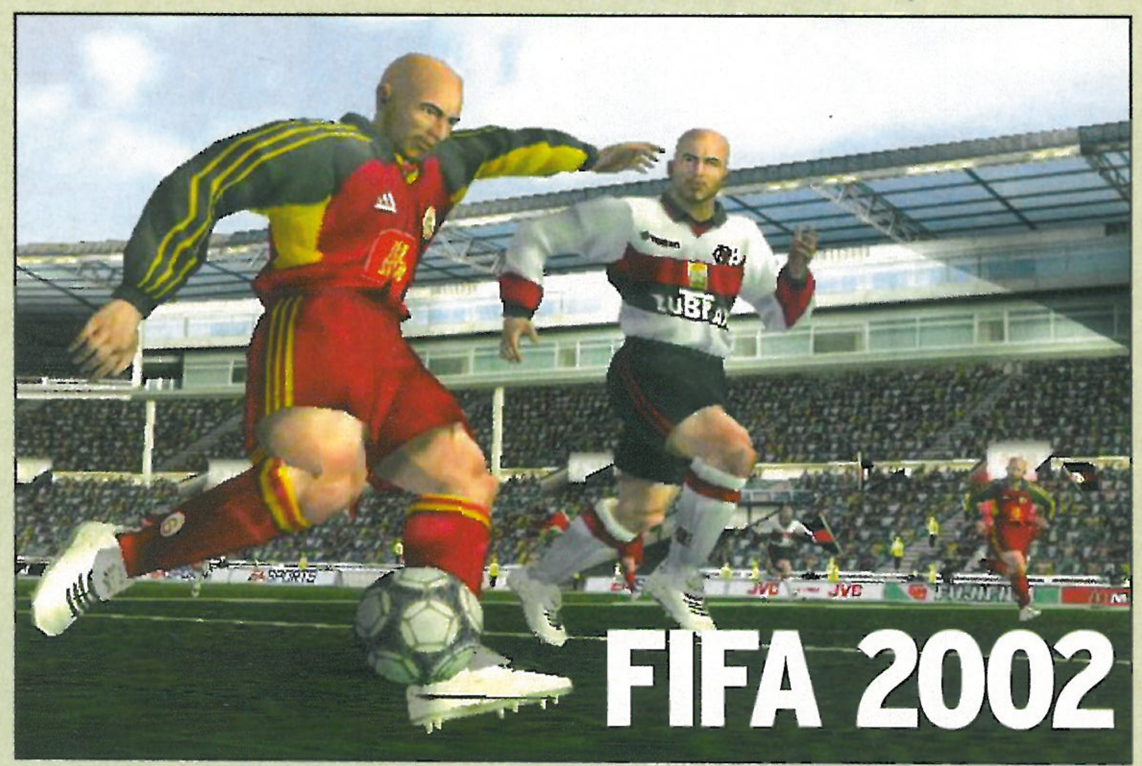


## SSX TRICKY

PS2 - EA
14 DICIEMBRE

El snowboard del futuro repetirá en breve en PS2, con más piruetas, más deportistas y gráficos mejorados.





## FIFA 2002



PS/PS2
ELECTRONIC ARTS
23 NOVIEMBRE

Vuelve el rey del fútbol, no nos referimos a Zidane, sino al simulador balompédico por excelencia, que para su última entrega, además de plantillas actualizadas y los gráficos fotorrealistas de los que presume PlayStation 2, contará con un nuevo sistema de control. Pero no os preocupéis que lo esencial sigue presente: su irresistible diversión, especialmente en el multijugador.



DC
SEGA
26 DICIEMBRE

El título deportivo más renombrado de Hitmaker regresa a con nuevos tenistas (Sánchez Vicario y Carlos Moya incluídos) la posibilidad de competir en la WTA y modos de juego para todos los gustos. Pero si estamos seguros de una cosa, es que resultará tan divertido como la primera parte, y mucho menos cansado que coger una raqueta y ponerse a correr sobre la pista.



## VIRTUA TENNIS 2K

## JET SKI RAIDERS

PS2 - EIDOS
7 DICIEMBRE

Por fin los usuarios de PS2 van a poder disfrutar de su particular «Wave Race» con rapidísimas motos acuáticas.



## SALT LAKE 2002

PS2 - EIDOS
14 DICIEMBRE

Las olimpiadas de invierno recreadas en todo su esplendor con tantas pruebas como para satisfacer al más exigente.



## TONY HAWK 3

GBC - ACTIVISION
9 NOVIEMBRE

No nos cansamos de ver a Tony dando saltos sobre su "skate", por eso repite en la entrañable portátil de Nintendo.



## EVERYBODY'S GOLF 3

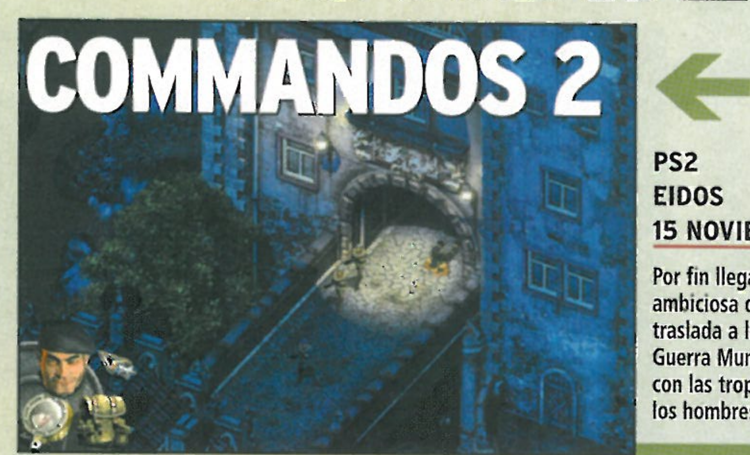
PS2 - SONY
14 DICIEMBRE

Los golfistas más golfos de Sony (que arte) darán el salto a PS2 con el mismo "swing" y sin perder su gracia.



# ESTRATEGIA

## COMMANDOS 2





PS2
EIDOS
15 NOVIEMBRE

Por fin llega a nuestra consola la superproducción más ambiciosa del software español. Pyro Studios nos traslada a los territorios ocupados de la Segunda Guerra Mundial, con la misión, nada sencilla, de acabar con las tropas alemanas. ¿Seremos capaces de guiar a los hombres más duros de la resistencia?



## BLACK & WHITE



PS2
LIONHEAD
14 DICIEMBRE

Después de «Populous», Peter Moulyneux regresa al género de los "simuladores de dios" con una nueva idea: cuidar de una mascota gigante mientras tratamos de mantener contentos a nuestros fieles. Es el juego más original que se avecina para los próximos meses.

## LOS SIMS



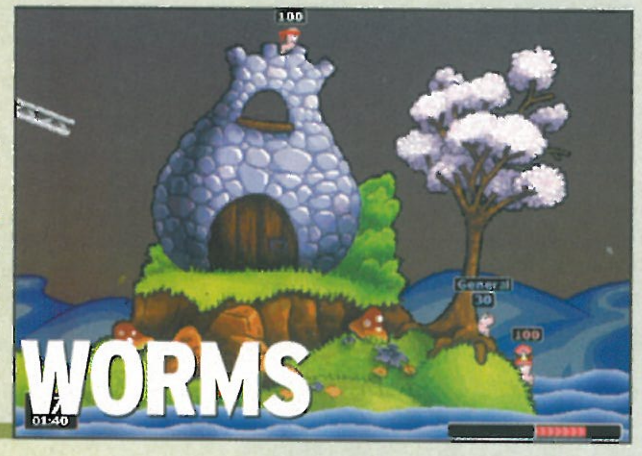


PS2
ELECTRONIC ARTS
14 DICIEMBRE

Hasta ahora habíamos jugado a construir una ciudad, un rascacielos o un parque de atracciones, pero ahora vamos a poder crear nuestra propia familia, construir una casa y hacer que se relacionen entre ellos. Gracias a una genial inteligencia artificial, nuestros "Sims" se convertirán en nuestras mascotas virtuales preferidas.



## WORMS



GBA
ACCLAIM
19 NOVIEMBRE

Estos gusanos sí que son pequeños pero matones. Escoge a tu gusano, ármale con lo más disparatado que se te ocurra (recomendamos la oveja explosiva) y no dejes títere con cabeza en la pantalla. Más divertido, imposible, y ahora lo vamos a tener en versión portátil.

# SHOOTER

## 007 AGENT UNDER FIRE

PS2 - ELECTRONIC ARTS
21 DICIEMBRE

Gadgets, cochazos, chicas... Chicas no, pero el resto de clichés típicos de 007 estarán en este sucesor de «Goldeneye».



## HALF LIFE

PS2 - SIERRA
16 NOVIEMBRE

Tiene todo lo necesario para triunfar: muchos disparos, mutantes, unos toques de inteligencia y la reputación del PC.



## MEN IN BLACK

PS - INFOGRAMES
23 NOVIEMBRE

Los hombres de negro repiten en PS gracias a un "shooter" basado en la serie de animación y repleto de "gags".



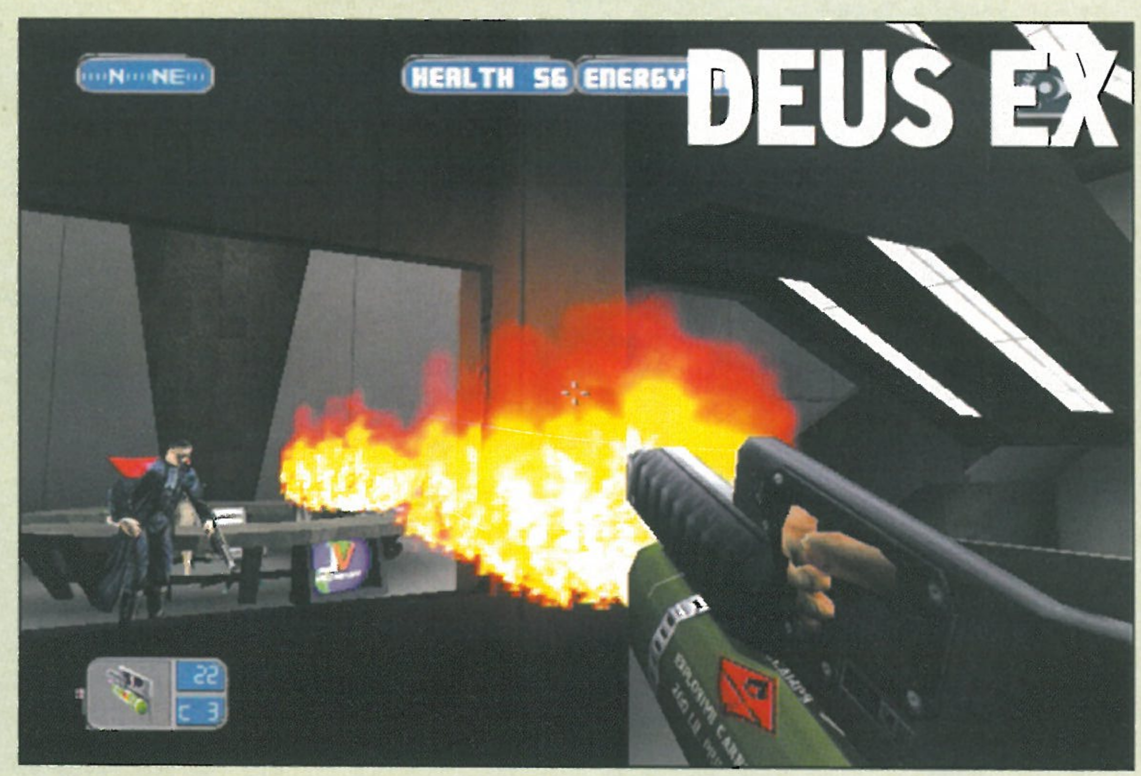
## DOOM

GBA - ACTIVISION
14 DICIEMBRE

Argumento, lo que se dice argumento no tiene mucho: dispara a todo lo que se mueva. Pero la cosa mejora gracias al multijugador.



## DEUS EX






PS2
EIDOS
14 DICIEMBRE

Una original mezcla entre "shoot'em up" subjetivo, acción y RPG que ha cosechado más de 30 galardones al mejor juego del año en PC, y que tiene pinta de continuar imparable también en PS2. Porque además de mantener una historia de espías y grupos anti-terroristas de las que enganchan, se ha remodelado el control para que resulte más sencillo.



DC
SEGA
16 NOVIEMBRE

Nada menos que AM2 se encarga de firmar este "shooter" de combate aéreo en el que emular al Barón Rojo montados en las más modernas avionetas. Atentos porque promete combates entre 5 naves por los escenarios más grandes que se pueden recorrer, además de un modo "deathmatch" a la altura de los «Quake» o «Unreal». Cuidado con los mareos.

## PROPELLER ARENA



# VAMPIRE NIGHT



PS2 -NAMCO - 19 DICIEMBRE

Ya está bien de agua bendita y ristras de ajos. Una buena pistola y toda la puntería que nos quede tras ver tanto monstruo, van a ser nuestras mejores armas para el segundo de los títulos que será compatible con la Gun Con II. ¿Miedo nosotros? Como se nota que nos hemos entrenado a conciencia con la espectacular recreativa de Sega y Namco.

# PLATAFORMAS

## JAK & DAXTER



PS2 - SONY - 21 NOVIEMBRE

El nuevo juego de los creadores de «Crash Bandicoot» tendrá doble protagonista, varios vehículos para conducir y una sugerente experiencia de juego que mezclará las plataformas con la acción e incluso la estrategia. Ah, y se acabaron los caminos prefijados porque todo es en 3D y con una apariencia gráfica de lujo. Salta, salta, salta, salta sin pararrrr.

## ROBOCOP

PS2 - VIRGIN
16 NOVIEMBRE

El brazo fuerte de la ley sigue limpiando las calles de Ciudad Delta. Aunque en este "shooter" necesite nuestra ayuda.



## SHREK

GBA - JVC
16 DICIEMBRE

¡Qué cosas! Un ogro tan feo como simpático, se pasa el día saltando y peleándose con personajes de cuento.



## CRASH BANDICOOT

PS2 - VIVENDI UNIVERSAL
16 NOVIEMBRE

El rey de las plataformas luce su mejor aspecto (y nuevos habilidades) en su primera aventura para PS2.



## RAYMAN M

PS2 - UBI SOFT
15 NOVIEMBRE

La segunda aparición en PS2 del incombustible Rayman será un "party game" con gráficos de ensueño.



# VARIOS

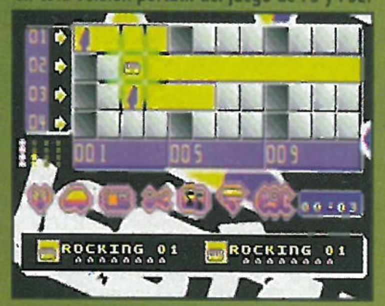
## LEGION
PS2 - MIDWAY
5 ENERO

Si hubieran dejado la espadita de marras en su piedra, ahora no tendríamos que resolver este complicado juego de rol.



## MUSIC GENERATOR
GBA - RAGE
7 DICIEMBRE

Gracias a un sencillo interfaz, podremos componer nuestras propias melodías y vídeos en esta versión portátil del juego de PS y PS2.



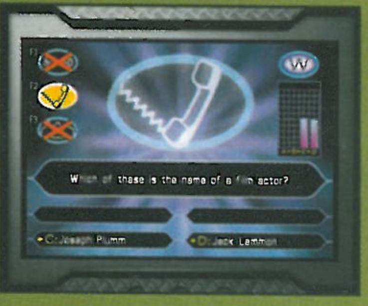

## TOP GUN
PS2 - VIRGIN
16 NOVIEMBRE

Con un tipo tan bajito como Tom Cruise a los mandos, lo normal es que nosotros debamos sacarles las castañas del fuego.



## ¿SER MILLONARIO?
PS - EIDOS
23 NOVIEMBRE

Buenas tardes, Soy Carlos Sobera (arqueo de cejas) y esto es "50X15" ¿Quiere ser millonario?




## ACE COMBAT 4






PS2
NAMCO
19 DICIEMBRE

Echadle un vistazo a las pantallas de arriba ¡A ver quién se atreve a decir que no parecen una fotografía! Pues ya sabéis todo lo que puede dar de sí la última entrega del simulador de vuelo de Namco. Claro que, de poco sirven unos gráficos de calidad si no están al servicio del extraordinario sistema de control que ya lucía la saga en sus 3 anteriores entregas para PS.

## SPACE CHANNEL 5



PS2
SEGA
16 DICIEMBRE

Nuestra querida Ulala vuelve a mover sus caderas para enfrentarse al ritmo de la música a la invasión alienígena, pero esta vez en PS2 con una conversión del juego de Dreamcast. No está claro todavía si va a incluir nuevos niveles o canciones, pero simplemente con poder disfrutarlo en la consola de Sony ya es para ponerse a bailar de alegría. ¡Up-Down-Chu-Chu-Chu!



# DEVIL MAY CRY

## El nuevo rey del horror en PS2

En la pasada edición del E3 de Los Angeles ya nos llamó la atención, pero cuando más tarde vimos la demo de una hora que Capcom regalaba con «RE: Code: Veronica X» nos quedamos totalmente impresionados. Por eso decidimos irnos a Japón, hacernos con una versión final del juego el mismo día de su salida al mercado y presentarosla en todo su esplendor, unos meses antes de su lanzamiento en España. Y ahora ya os podemos asegurar que estamos ante uno de los mejores juegos que han visto nuestros ojos.




La solidez de los gráficos será total.



En ocasiones no será fácil hallar el camino.




Los numerosos y espectaculares enemigos nos obligarán a protagonizar infinidad de combates.



«Devil May Cry» podría considerarse casi un beat'em up aventurero.



Los programadores viajaron hasta España e Inglaterra para inspirarse en sus castillos.

Todas las localizaciones del juego, que son calculadas en tiempo real desde el primer hasta el último polígono, son de una gran belleza.

## Una aventura de auténtica acción

Cuando comenzaron a programar «Resident Evil 4», los chicos de Capcom pretendían crear un concepto de juego totalmente diferente a los anteriores capítulos de la saga. Sin embargo, según avanzaban en el desarrollo, se dieron cuenta que habían creado algo tan innovador y espectacular que decidieron romper con su emblemática saga y crear un juego nuevo de principio a fin.

De aquí salió «Devil May Cry», una impresionante aventura de acción que mezcla la mayor creación técnica conocida hasta el momento en el género -sus entornos generados totalmente en 3D en tiempo real están a la altura de «Final Fantasy X»-, con un sistema de juego cargado de combates hasta los topes pero que no olvida los necesarios elementos de investigación que debe tener toda aventura.

Hasta el momento, sólo habíamos podido comprobar sus excelencias en movimiento en la demo que se incluía junto a «RE Code: Veronica X» para PS2, pero la verdad es que la versión final, aunque parezca increíble, aún la supera con creces. Los cambios más importantes tienen que ver con el sistema de juego, que ya no nos dará libertad total para movernos por el castillo en el que transcurre en el juego, sino que está dividido en 23 misiones a modo de fases, más otras doce ocultas. El resto son cambios gráficos, como los indicadores de vida y energía mágica, así como un aumento de la nitidez y suavidad de los gráficos.



En un juego como este, los efectos gráficos estarán a la orden del día.

## La lucha entre el bien y el mal



Según el argumento del juego, hace dos mil años, un legendario demonio llamado Sparda se puso de parte de la luz y venció a todo un ejército de malvados demonios comandado por Mundus, el emperador del mal.

Ahora, las criaturas de la oscuridad han vuelto a levantarse, y amenazan con apoderarse con la tierra. La única esperanza está en Dante, el hijo de Sparda, un ser mitad humano y mitad demonio, que deberá usar sus increíbles poderes sobrenaturales, sus numerosas armas y su habilidad para transformarse en demonio para acabar, esta vez para siempre, con las fuerzas del mal.



▲▶ Toda el juego transcurre en un misterioso castillo situado en una isla, habitado por seres demoníacos y una extraña chica rubia...

## Los combates son protagonistas

«Devil May Cry» es una aventura en la que tendremos que movernos por escenarios laberínticos abriendo accesos y buscando algunos ítems, si bien no existe ningún tipo de puzzle al estilo «Resident Evil». Sin embargo, por encima de todo esto, el elemento que más predominará, serán sin duda los impresionantes combates con decenas de criaturas demoníacas.

Durante el juego, tendremos que enfrentarnos casi de continuo con varios enemigos a la vez, que nos acosarán continuamente obligándonos a hacer un uso intensivo de las numerosísimas habilidades sobrenaturales de Dante: doble salto, armas de fuego, espadas, garras, combos, transformaciones mágicas y una gama de movimientos digna del mejor juego de lucha.

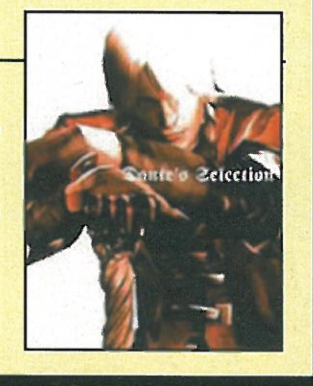
La acción transcurrirá a un ritmo realmente elevadísimo, y como los enemigos siempre dejan algunos ítems al morir, a veces resultará conveniente huir de un enfrentamiento con un enemigo demasiado grande para "recargar las pilas", porque os aseguramos que el nivel de dificultad del juego es de lo que tiran "p'atrás".

De este modo, «Devil May Cry» logra enganchar fácilmente al usuario, metiéndole de lleno en el argumento y la investigación mientras la adrenalina se dispara continuamente durante los combates, algo que hasta ahora se puede decir que no se había visto en ningún otro juego.

## Una banda sonora excepcional

La música merece en este juego una atención especial. Mezclando melodías orquestadas con otros temas rockeros al más puro estilo Matrix, se ha conseguido dotar al juego de la tensión e intriga necesarias en los momentos "tranquilos" del juego, con bruscos cambios de ritmo cuando comienzan los combates. Gracias a ello, además de a la inclusión de unos efectos de sonido muy realistas, se consigue que nos metamos de lleno en la acción, y todo resulte aún más impactante.

Por su puesto, en Japón Capcom no ha tardado en sacar a la venta la edición especial de la banda sonora que veis aquí a la derecha.




**«Devil May Cry» os ofrecerá la mayor carga de acción jamás vista en un survival horror.**

▲ Las marionetas atacan con unas temibles cuchillas.

## Combatiendo al ejército del mal

Casi por primera vez en una aventura de acción, los enemigos a los que hay que enfrentarse no son zombies. En un primer momento, Capcom pensó en incluir cyborgs, pero al final se decantó por diseñar un ejército de desconcertantes marionetas, brujas voladoras, reptiles, gigantescas arañas y hasta sombras que acecharán en la oscuridad. Y no creáis que para acabar con ellas os bastará con buscar balas en el escenario y disparar unos cuantos tiros, porque tendréis que hacer uso constante de dobles saltos, magia y todo vuestro armamento disponible. Con deciros que la munición de todas las armas es infinita...



▲ Las brujas atraviesan paredes con guadaña y todo.



▲ ¡Algunos bichos apenas caben en la pantalla!

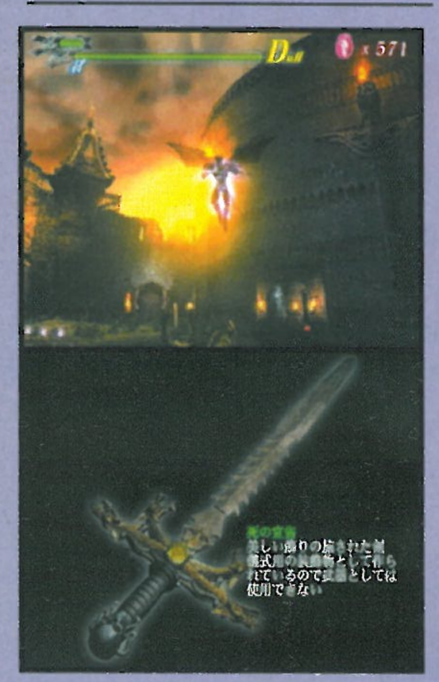


▲ Algunos combates alcanzarán niveles épicos.

# Las transformaciones de Dante

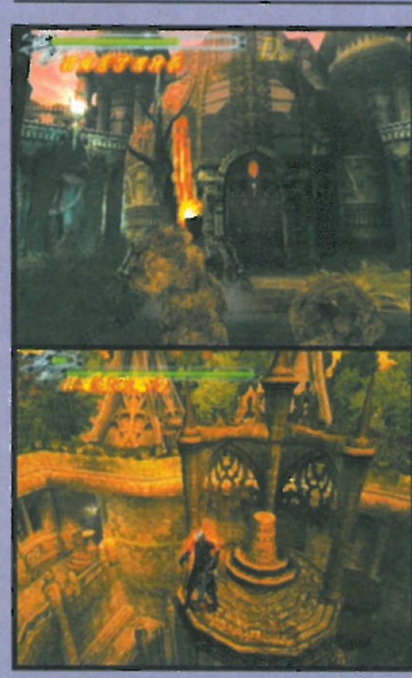
La doble naturaleza de Dante le permite, cuando recoge del escenario la fuerza mágica suficiente a través de unos ítems especiales, transformarse en diferentes criaturas demoníacas, con poderes increíblemente espectaculares y destructivos.

## ALASTOR, el demonio eléctrico



*La espada de Alastor provee a Dante de la habilidad de convertirse en un impresionante demonio volador, que puede realizar diversos ataques especiales a toda velocidad, además de lanzar rayos a los enemigos.*

## IFRIT, dominador del fuego



*Unas garras especiales le dan a Dante su segunda transformación, mediante la cual se convierte en una criatura de fuego, que podrá ejecutar otros ataques especiales "ardientes" mientras dure el efecto de la magia.*



*Cuando activamos estos extraños signos con el botón L1, mediante una magia especial Dante puede transformarse durante un tiempo limitado en varios tipos de demonio.*



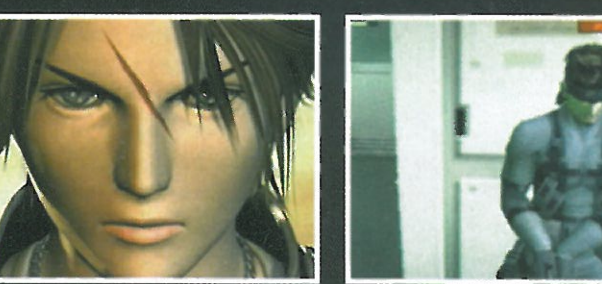
Estos ataques se realizan con combinaciones de botones.

# Dante se une a los héroes más carismáticos de los videojuegos

La remarcada personalidad que el protagonista, Dante, despliega en este juego de Capcom, así como sus singulares cualidades físicas, le colocan sin duda entre los personajes más famosos y carismáticos del mundo de los videojuegos. Todos ellos han trascendido la propia calidad de sus juegos para convertirse en mitos venerados por todos los jugones, y aunque existen otros, como Clair Redfield, Joanna Dark o Gabe Logan, estos son los más atractivos.



*DANTE: El protagonista de «DMC» es un híbrido entre ser humano y demonio con grandes poderes sobrenaturales. Es un individuo bastante solitario, arrogante y sobre todo muy vengativo, aunque su meta de acabar con los demonios refleja que en el fondo tiene buenos sentimientos.*



*SQUALL LIONHEART. El protagonista más emblemático de la saga «FF» es un joven callado, algo presumido, seguro de sí mismo y bastante problemático.*



*SOLID SNAKE. Un comando especial introvertido y solitario... un auténtico tipo duro, que lo mismo se liga a una compañera que suelta un taco.*



*LARA CROFT. La primera heroína de la historia de los videojuegos hace uso de inteligencia, preparación técnica... y sus estupendas "cualidades físicas".*



*RAZIEL. El origen del vampiro de «Soul Reaver» es muy parecido al de Dante: su motivación es la venganza, y su fin acabar con el rey de los vampiros.*

# NINTENDO EMPIEZA UNA NUEVA ERA



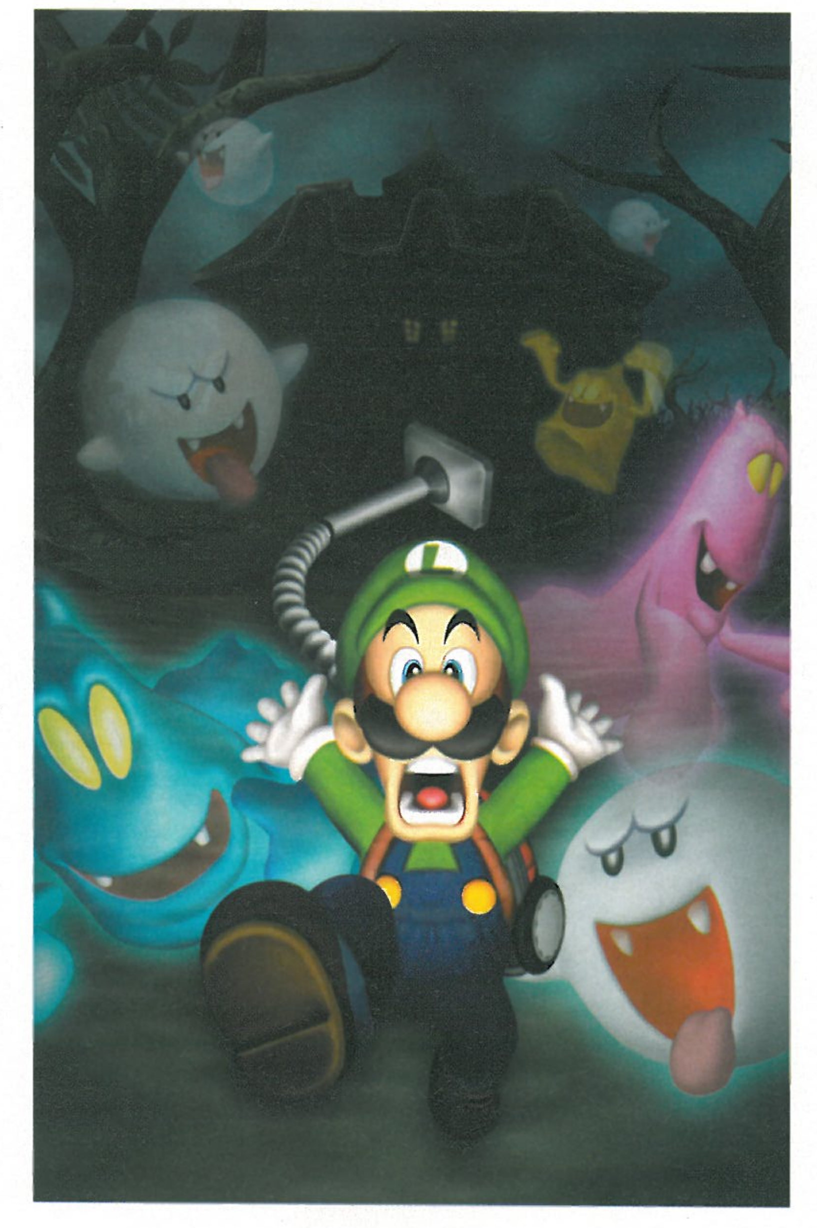
**El pasado 15 de Septiembre se puso a la venta Game Cube en Japón, pero unos pocos días antes Nintendo presentó al mundo entero -primero en Japón y luego en Londres- las credenciales de su nueva criatura: probada capacidad técnica, grandes juegos procedentes de todas las compañías y una perfecta simbiosis con GB Advance. Es la nueva forma de entretenimiento según Nintendo.**




Te pueden gustar o no los juegos de Nintendo, te pueden hacer más o menos gracia su filosofía, sus señas de identidad, su forma de hacer las cosas. Pero lo que nadie les puede negar es su capacidad para sorprender, su inquebrantable originalidad y su fe ciega en lo que hacen.

Y, la verdad, aún con todas estas particularidades, no les ha ido precisamente mal hasta el momento. La NES y la Super Nintendo triunfaron sin discusión en sus respectivas generaciones, N64, a pesar de la arrolladora presencia de PlayStation, consiguió hacerse con una parte importante del mercado –30 millones de consolas no son moco de pavo- y en cuanto a Game Boy, que os vamos a contar, que es la consola de mayor éxito de toda la historia, que hay 110 millones de personas que tienen una, y que después de 12 años desde su lanzamiento sigue tan fresca como el primer día. Y claro, la entrada de Nintendo en la nueva generación no ha podido ser más deslumbrante, puesto que Game Boy Advance está arrasando en todo el mundo.

Y ahora nos llega con este simpático cubo que alberga una poderosa consola en su interior, dispuesta a demostrar que la fiesta no ha hecho más que empezar. Una vez reconocido que la elección del cartucho en su anterior consola doméstica fue un error, Game Cube se presenta con



todas las garantías para situarse como mínimo al mismo nivel que sus rivales, PlayStation 2 y la futura Xbox.

## OBJETIVO: JUGAR

Y, para no decepcionar a sus fieles seguidores, Nintendo sigue yendo a lo suyo, alejándose de cualquier corriente actual. Por ejemplo, de momento, y al contrario que sus rivales, Nintendo ha dicho que nones al tema online en su consola, al menos a medio plazo. Ni internet, ni juegos a través de red, ni gaitas. Las razones las expuso muy claramente Satoru Iwata, en la presentación de la consola en Londres. Para Iwata hay tres argumentos poderosos que de momento alejan a Game Cube de la red de redes: uno, no hay aún una estructura sólida – es decir, banda ancha- para hacerlo como Dios manda, ni parece que vaya a haberla a medio plazo; dos, aunque la hubiera, habría que ver cuantos jugadores estarían dispuestos a jugar online (según él, no muchos); y tres, aunque existiera un número suficiente de usuarios dispuestos a hacerlo, cuando vieran lo que les iba a costar, seguro que se les quitaban las ganas. Como veis, razones bastante sensatas y de mucho peso. Así pues, Game Cube será una consola tal y como las conocíamos hasta ahora, para jugar en casita, y si se quiere jugar con los colegas, pues se echan partidas a cuatro en la misma máquina utilizando



**MIYAMOTO LIDERA UNA NUEVA GENERACIÓN:** *Desde Japón, Miyamoto explico la excelencias de las nuevas consolas y su interconexión.*




**NUEVO ÉXITO DEL SPACEWORLD:** *La feria japonesa de Nintendo volvió a congregar a miles de visitantes, que disfrutaron con los juegos de Game Cube.*




**JUEGOS GAME CUBE.** *Por lo que se vió en Japón, la consola estará bien surtida.*



**¡SONIC!** *En una feria de Nintendo. Quién lo iba a decir.*




**GAME CUBE-GAME BOY ADVANCE:** *La demostración de la conectividad de ambas consolas a través de un juego de Kirby resultó sorprendente.*

los cuatro puertos de la consola. Y en el futuro, cuando se den las condiciones necesarias, Nintendo afirma que su consola estará totalmente preparada. De hecho ya se ha mostrado un modem, aunque todavía no se sabe cual va a ser exactamente su utilidad.

Pero claro, para alejarse tan rotundamente de las nuevas posibilidades tecnológicas hay que ofrecer garantías de que la consola puede funcionar por si sola, es decir, con un catálogo de juegos numeroso y de calidad como principal sustento. Pues bien, aquí también Nintendo lo tiene claro. Para no ser menos que los demás, ya se ha asegurado la participación de las mejores desarrolladoras de juegos (Konami, Namco, Electronic Arts, Capcom y hasta la mismísima Sega, entre otras) a las que, por supuesto, hay que añadir a la propia Nintendo, fuente inagotable de maravillosos juegos.

### GAME CUBE Y GBA, AMOR A PRIMERA VISTA.

Pero para desmarcarse definitivamente de sus competidores, Nintendo se ha sacado de la manga un nuevo recurso para GC cuyas posibilidades están aún por explotar: su conectividad con Game Boy Advance. Durante la presentación de Londres, el propio Iwata realizó una demostración en la que por fin vimos físicamente en que consiste esta relación. Se conectó una GBA a uno de los puertos de la Game Cube, con un juego instalado en la consola de 128 bits y un cartucho de RAM en la portátil. Se trataba de un juego sencillo, de esos de manejar una bolita, que en este caso era Kirby, jugando con la inclinación de los recorridos. Iwata utilizó la GBA como si fuera un pad, utilizando el movimiento físico de la portátil para desplazar la bola, mientras las imágenes aparecían en la pantalla a través de GC. Esto ya estuvo bien. Pero la bomba llegó cuando, al caer la bola al abismo, apareció de repente en la pantalla de GBA y el juego continuó en ella durante unos instantes hasta volver a trasladarse a la pantalla de GC. ¿Es o no es una pasada? Pues bien, con todo el público intentando cerrar las bocas de asombro, Iwata aseguró que las posibilidades de esta interconexión en juegos más complejos son ilimitadas y se irán desvelando en el futuro.

Nintendo ha puesto por fin sus cartas boca arriba. Ahora solo nos queda esperar a que la consola llegue aquí alrededor de marzo del año que viene. La fecha exacta y el precio no os los podemos decir porque ni siquiera lo saben ellos. Todo depende de cómo vayan los lanzamientos en Japón y USA. Hasta entonces, os mantendremos puntualmente informados, y el mes que viene, sin ir más lejos, con una Game Cube ya en nuestra manos.

### NO HABRÁ MÁS JUEGOS PARA N64.

*Se intuía, pero hasta ahora no se había producido una confirmación oficial. Nintendo aseguró que ya no lanzará más juegos para N64. El último que veremos en España será «Mario Party 3». Puede que alguna otra compañía aún tenga algún título en la recámara, pero parece poco probable.*



# LOS JUEGOS

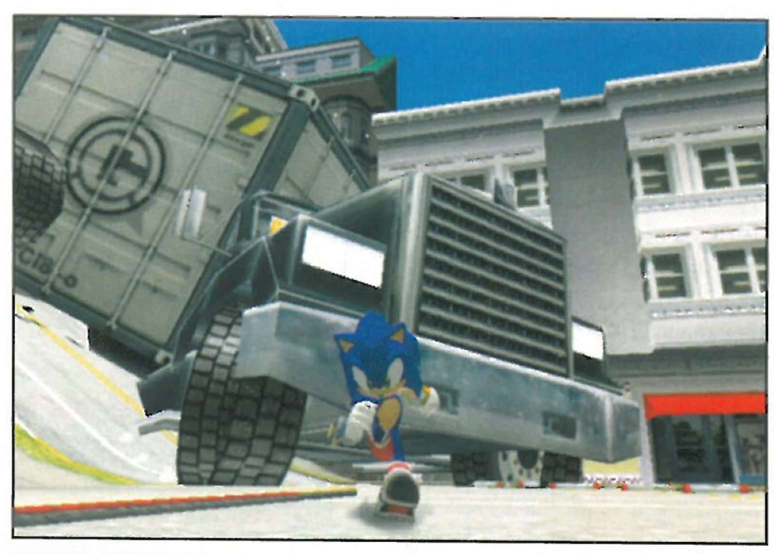
## GAME CUBE OFRECERÁ TÍTULOS PARA TODOS

A Game Cube no le van a faltar juegos. Esto es algo que os podemos confirmar desde ya, a la vista de la cantidad de lanzamientos que tiene preparada la propia Nintendo y que están creando todos los "third parties" con los que ha llegado a acuerdo, que no son precisamente pocos. Así, junto a los títulos que acompañarán a la consola en su lanzamiento («Luigi's Mansion», «Dinosaur Planet», «Waverace»...) de los que os hablaremos el mes que viene cuando os contemos todos los detalles del lanzamiento en Japón de Game Cube, hay un montón de estupendos juegos que se han presentado en el Nintendo Show y en el Spaceworld, de los que tenéis aquí los primeros datos disponibles.
Está claro que el cambio del cartucho de Nintendo 64 al DVD (aunque sea de un tamaño distinto al habitual) ha convencido a las compañías de que ahora sí les sale más rentable aliarse con Nintendo. Y es que la compañía japonesa ha aprendido de su error y ha elegido un formato de grabación que ofrece muchas garantías a las compañías frente a la piratería, y menos gasto económico en su producción. Electronics Arts, Capcom, Rare, Namco y Sega, por citar algunas de las más importantes, ya han ➤



**SOUL CALIBUR 2:** *La lucha siempre fue la asignatura pendiente de Nintendo 64, algo que no se va a repetir con Game Cube. Nintendo se ha hecho con los servicios de Namco para que la segunda parte de su super-juego de Dreamcast sea exclusiva del "cubo mágico". Y sólo tenéis que echarle un vistazo a esta pantalla y la de la página siguiente para ver que no decepcionará.*

## SEGA, EA, RARE, NAMCO Y CAPCOM YA HAN PUESTO EN MARCHA SU MAQUINARIA PARA CREAR GRANDES JUEGOS



**SONIC ADVENTURE 2:** *Esta versión de Game Cube está basada por supuesto en la de Dreamcast, pero incluirá jugosas novedades como la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente en la misma TV, varios minijuegos y ¡el triple de niveles!*

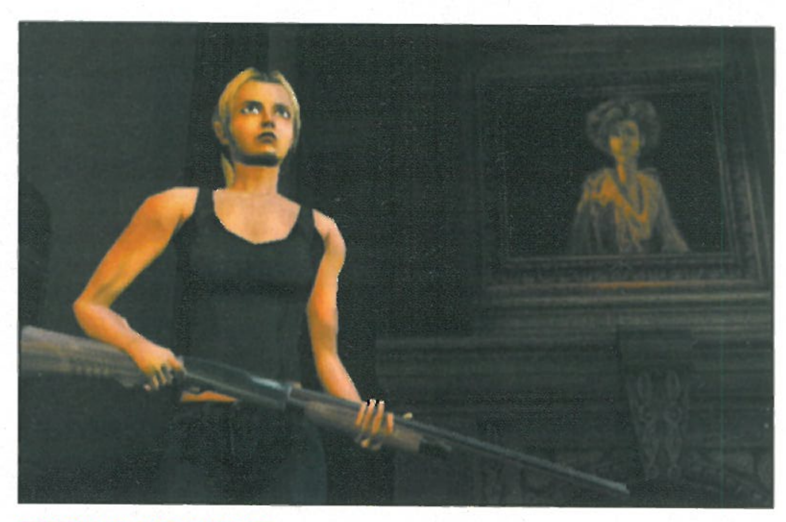


**ETERNAL DARKNESS:** *Este juego de terror tendrá bastantes puntos en común con la serie «Resident Evil», aunque sus creadores han dicho que será un "thriller psicológico" más profundo con influencias del escritor de misterio Edgard Allan Poe.*

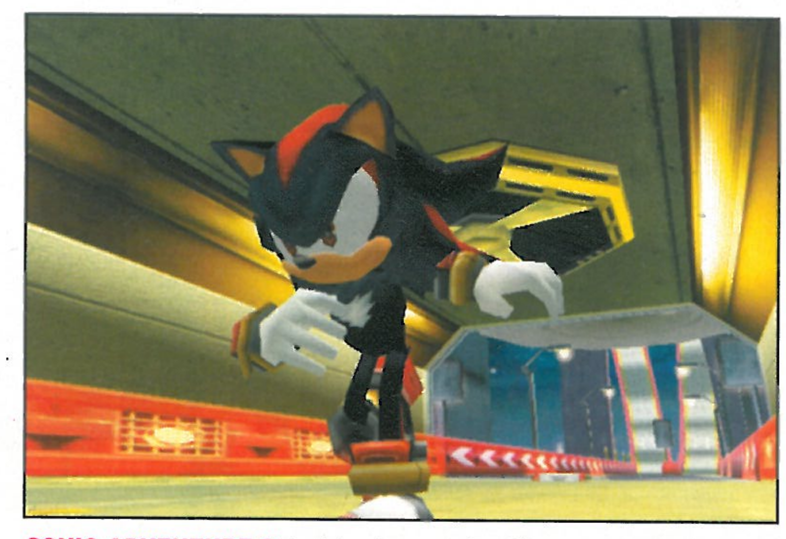


**SOUL CALIBUR 2** *volverá a traernos a luchadores como Nightmare, Yoshimitsu o Sigfried, junto a otros todavía desconocidos.*

puesto en marcha su poderosa maquinaria para ofrecernos los mejores juegos posibles, como podéis ver en estas páginas. Del amplio catálogo que se avecina para la Game Cube se puede deducir una cosa muy importante que los mandamases de Nintendo han ratificado: los juegos van dirigidos a todas las edades, y no sólo al público más infantil, como algunos parecían pensar al ver algunos lanzamientos. Va a haber juegos para los más pequeños, sí, pero también encontraremos otros como «Perfect Dark 2», o el propio «Eternal Darkness». Y hay que destacar el hecho de que Game Cube haya logrado hacerse con un servicio preferencial de Sega, que con sus «Virtua Striker 3», «Super Monkey Ball», «Phantasy Star Online» y «Sonic Adventure 2» va a cubrir de momento las necesidades de la consola en géneros importantes mientras prepara sus lanzamientos 100% originales. Por último, está el "efecto Miyamoto", y en estos momentos no está precisamente parado: junto a las dos sorpresas que vais a ver en cuanto paséis la página, se encuentra desarrollando «Koro Koro Kirby», «Mario 128», «Pikmin» y un misterioso título llamado «Marionette». No van a faltar juegos.



**ETERNAL DARKNESS** *será uno de los primeros juegos para adultos de GC.*



**SONIC ADVENTURE 2** *tendrá mejor apartado gráfico que en Dreamcast.*



**1080º:** *El juego de snowboard más rápido de la historia vuelve en una actualización para cuatro jugadores.*



**FIFA 2002:** *No se quedará Game Cube sin su correspondiente versión del mejor simulador futbolístico.*



**RUNE:** *Una original mezcla entre RPG y juego de cartas que hará hincapié en los combates estratégicos.*




**SSX TRICKY:** *Espectáculo es lo que ofrecerá esta secuela del juego de snow de más éxito en PS2.*



**VIRTUA STRIKER 3:** *Otro juego "made in Sega" que saltará de DC a GC con jugabilidad mejorada.*

# ¡VAYA SORPRESA!

## EL NUEVO "LOOK" DE THE LEGEND OF ZELDA

Era la gran sorpresa que Miyamoto se estaba reservando para "calentar" el ambiente justo antes del lanzamiento de Game Cube: el nuevo aspecto que va a ofrecer la siguiente entrega de la serie «The Legend of Zelda». Y la verdad es que ha sido un golpe de efecto, porque todos esperábamos ver de nuevo las escenas de aspecto gráfico sólido y realista de Link peleando con Ganondorf que Nintendo mostró hace unos meses, y en cambio nos hemos encontrado con algo radicalmente opuesto. Ahora mirad bien las pantallas: ¡pero si los gráficos se parecen a los de «Jet Set Radio»! ¿Y qué le ha pasado a Link? Pues es que el señor Miyamoto ha querido cambiar por completo el "look" de la serie y ofrecer un aspecto visual muy cercano a las películas de dibujos animados, una apuesta sin duda muy fuerte. La manera de conseguir este aspecto es utilizando una variante del famoso sistema de "cell-shading" que hemos visto juegos como «Jet Set Radio» y «Wacky Races», en conjunción con un nuevo método de animaciones faciales para que los personajes sean muy expresivos, y un juego de cámaras más activo de corte cinematográfico.

Además del cambio gráfico, habrá novedades en la jugabilidad, como Link actuando a lo Solid Snake y andando de puntillas para escabullirse de unos guardias, o pegándose a una pared y asomando la cabeza desde una esquina para otear el horizonte. Esto indica que aunque esta nueva apariencia parezca más "infantil", el juego tendrá una gran profundidad, y estamos seguros de que los puzzles no tendrán nada de sencillos, como es habitual en la serie.

Lo cierto es que a nosotros lo que hemos visto del juego nos ha parecido una verdadera pasada, y ningún periodista ha dudado en calificarlo como la gran revelación del Nintendo Show y el Spaceworld a nivel técnico. Su salida en Japón está prevista a lo largo de 2002, sin fecha concreta.



**THE LEGEND OF ZELDA GAME CUBE** *ha sido presentado con un vídeo de un minuto de duración que dejó anonadado al público del Space World. Y no es para menos.*

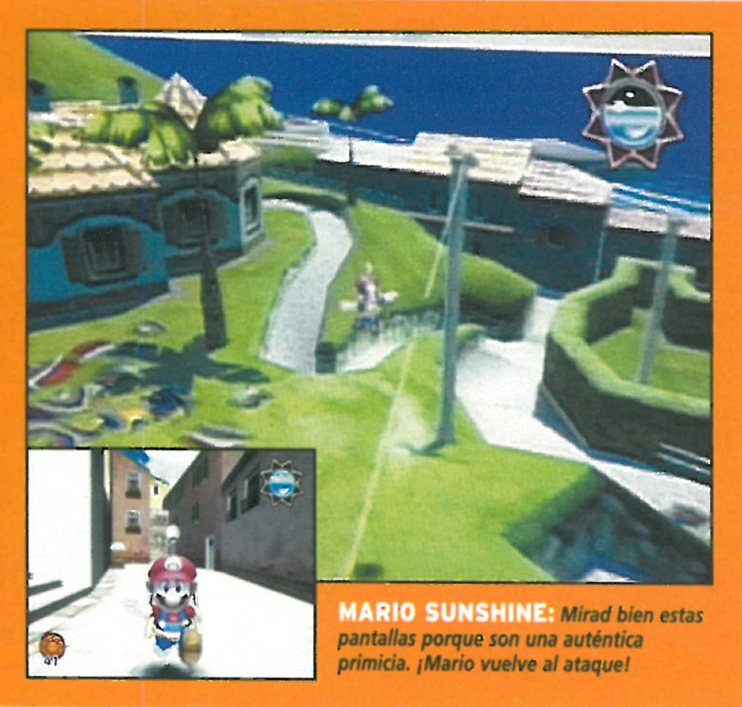




**LA NUEVA GENIALIDAD DE MIYAMOTO** *tiene ahora gráficos que simulan los dibujos animados. ¿Qué opináis vosotros del tema? A nosotros personalmente nos encantan...*

## MARIO TAMBIÉN CAMBIARÁ

as sorpresas nunca llegan solas: Mario también hizo su aparición durante el Spaceworld, ¡y de qué manera! Estas que veis aquí son las primeras imágenes de la continuación para GC de «Super Mario 64»: se llama «Mario Sunshine» y tiene como protagonista, cómo no, a nuestro simpático fontanero, pero esta vez con una ambientación urbana que pega un cambiazo al tradicional entorno "campestre" de la serie. Mario llevará a la espalda una misteriosa mochila con un extraño artefacto que todavía no se sabe para que servirá. Por supuesto, todo el entorno va a ser 3D, y Miyamoto ha confirmado su salida en Japón para el verano de 2002.



**MARIO SUNSHINE:** *Mirad bien estas pantallas porque son una auténtica primicia. ¡Mario vuelve al ataque!*

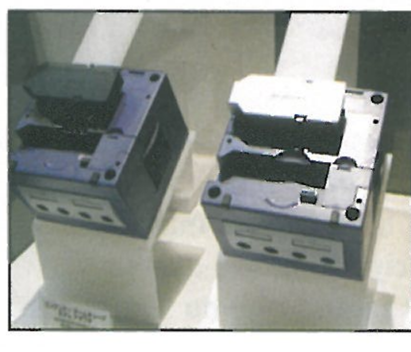
# HARDWARE

## PADS, TARJETAS Y CONSOLAS

Además de mostrar la línea de colores de su consola, Nintendo también presentó su línea de periféricos para Game Cube, junto a dos aparatos muy interesantes que os mostramos a continuación: el Card-e Reader, un periférico muy especial para Game Boy Advance, y una nueva miniconsola, la Pokémon Mini. Estas dos últimas opciones, ligadas a la franquicia Pokémon, demuestran que Nintendo sigue confiando plenamente en la potencia de ventas de sus "criaturitas".



**CONECTIVIDAD GBA-GC:** *Aquí veis dos GBA conectadas a una GC con un cable especial. En la ranura de la GBA se inserta además un cartucho RAM con sensor de movimiento.*



**MÓDEM:** *¿Para qué sirve exactamente si no se va a jugar online? Otro misterio de Nintendo que os desvelaremos en cuanto sepamos más de él.*



**CAMBIOS EN EL MANDO:** *Los gatillos L y R del pad tienen como novedad dos niveles de sensibilidad, lo que ofrece más posibilidades en los juegos.*

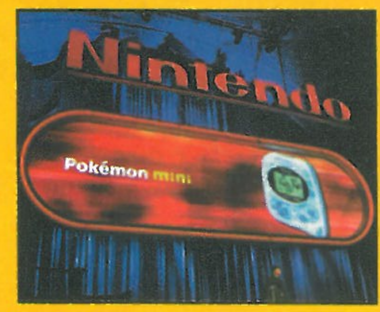


**MANDO INALÁMBRICO:** *Se acabó la tiranía del cable. A partir de ahora jugaremos con total libertad de posición.*

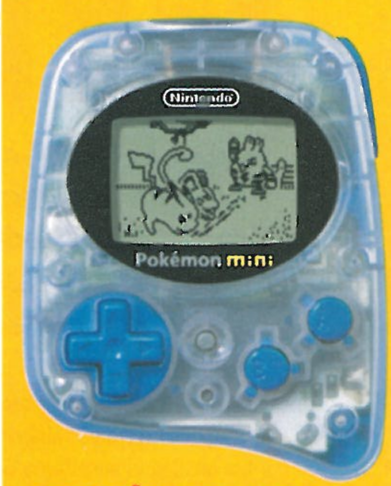
## CARD-E READER

*Ya os hemos hablado alguna vez de este curioso invento, pero por primera vez lo hemos tenido en nuestras manos en perfecto funcionamiento. Esta especie de lector de códigos de barras se coloca en la parte trasera de la GBA y permite transferir información desde las cartas coleccionables de Pokémon a la nueva consola portátil. Hay que tener en cuenta que sólo las nuevas cartas coleccionables que llevarán dos códigos de barras (a la izquierda y en la parte inferior) van a funcionar con él. Bueno, ¿y para qué vale todo esto?*
*Pues la información que transmitimos puede ser desde una imagen hasta una pequeña película o incluso un minijuego. Lo mejor de todo es que combinando la información de varias cartas se pueden mejorar los minijuegos. Así que ya sabéis: desde que se ponga a la venta, tendréis que pensároslo más cuando cambiéis cartas de Pokémon con un amigo.*




**UNA NUEVA CONSOLA:** *Nintendo sorprendió a todos con la presentación de esta nueva consola.*




## POKÉMON MINI

Por si no fuera poco con las ediciones de Pokémon para GBC y GBA, Nintendo va a lanzar una nueva mini-consola que funciona con cartuchos intercambiables. Pesa 70 gramos, es más pequeña que la mitad de una Game Boy Advance, se parece mucho en el diseño al famoso Tamagotchi y está dirigida a los fans más acérrimos de Pokémon. Con ella vamos a poder jugar a nuevos títulos como «Pokémon Pinball Mini» (que incorporará una función de vibrador para darle más emoción), «Pokémon Zany Cards» (un nuevo juego de cartas), «Pokémon Puzzle Collection» (con más de 80 puzzles), y »Pokémon Party mini», una especie de "decathlon" donde hay que correr, saltar y bailar compitiendo con otros entrenadores gracias al pequeño puerto de infrarrojos que incluye la consola. Por supuesto, ya hay en preparación más juegos para después de su lanzamiento, y lo que todavía no se ha hecho público es su precio ni su fecha de llegada a España.

**VISTA LATERAL:** *El tamaño de esta nueva consola es similar al del conocido Tamagotchi.*

■ SONY

# Syphon Filter 3

**El agente Gabe Logan ha sido acusado injustamente y ahora tiene que declarar ante el Senado para salvar su honor. Gracias a ello podremos revivir las misiones más arriesgadas en las que ha participado desde que se convirtió en espía...y tened por seguro que no son pocas.**

Nadie se libra de rendir cuentas al jefe, ni nosotros que trabajamos tanto y tan bien, ni el mismísimo Gabe Logan, que después de las dos primeras entregas de «Syphon Filter», prepara su regreso a la consola de Sony con una compendio de sus misiones más arriesgadas. No os alarméis porque «Syphon Filter 3» será un juego completamente original, eso sí, cada nivel estará ambientado en una época diferente (desde 1984 a la actualidad) y todos se irán entrelazando a través de la confesión de nuestro protagonista ante su superior en el Senado. Como os podéis imaginar, el argumento que se esconde detrás de esta combinación entre acción y espionaje se irá complicando poco a poco hasta atraparnos en el que será sin duda uno de los mejores juegos que han pasado por nuestra PlayStation en sus 5 años de historia.

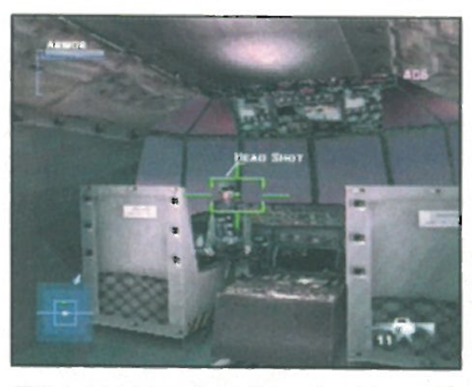
Tenemos motivos de sobra para afirmarlo, ya que el hecho de que vaya a mantener el sistema de control de la segunda parte -perspectiva en tercera persona, puntería automática y la ausencia de un botón de salto- no impedirá la aparición de jugosas novedades. Para empezar, seguro que las pantallas de aquí al lado os han llamado la atención. No es de extrañar ya que además de suavizar todas las animaciones del protagonista (que antes caminaba como Robocop) se pondrá un especial cuidado en texturas y efectos de luz para lograr un ➤



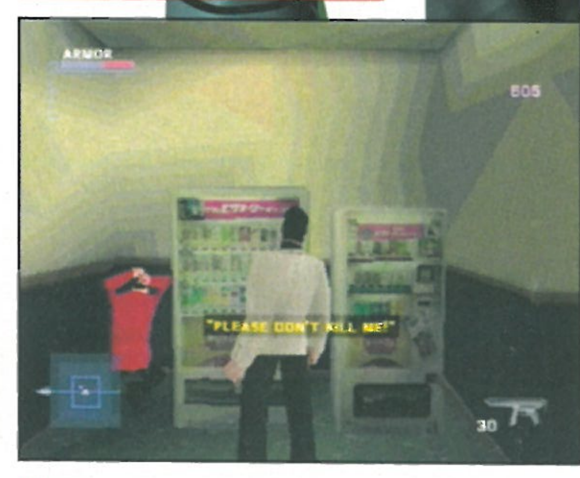






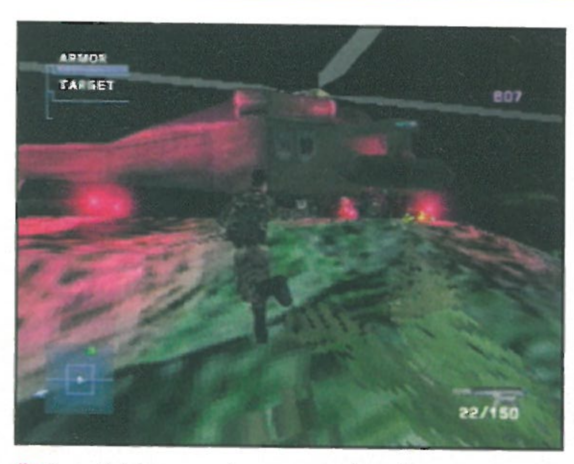

Este terrorista se ha metido en la cabina del avión, pero no va a llegar muy lejos.




¡Pero qué se cree este botones! Si nosotros sólo queríamos sacar una coca cola de la máquina...

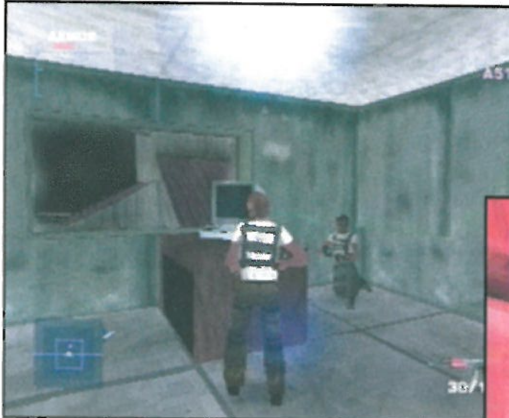
Aunque el segundo «Syphon Filter» desarrollado por 989 Studios parecía ser el último para PS, Sony nos ha sorprendido con una nueva entrega de la saga en 32 bits. Eso sí, gracias a la compatibilidad también podrá jugarse en PS2.






Un helicóptero enemigo, menos mal que llevamos encima los alicates para hacerle un puente. ¡Como McGiver!






¿No te gustan las acelgas? Por fin vamos a poder destrozar una plantación... a golpe de M16.




Seguro que después del disparo, este rufián deja de mirar por debajo de las faldas de nuestra amiga.

Como veis, Lian tampoco se anda con chiquitas




Parece que no conviene acercarse a la ventana.

## Combatiendo en escenarios alrededor del mundo







Como todo agente secreto que se precie, Gabe Logan estará obligado a viajar de un lado a otro del mundo para cumplir las misiones de «Syphon Filter 3». Además de poder visitar alguno de los lugares más exóticos que hemos podido conocer en un juego, como la cubierta de un yate de lujo o las selvas tropicales de Costa Rica, vamos a tener la oportunidad de comprobar toda la potencia de PS al servicio de unos mapeados enormes, muy detallados y cubiertos con texturas nunca vistas.

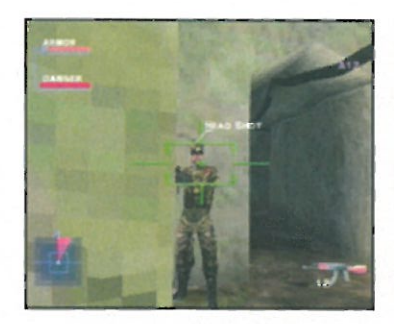
apartado visual comparable al del estupendo «C-12 Final Resistance». ¡Incluso el "popping" que hacía estragos en los dos primeros «Syphon Filter» se está corrigiendo!

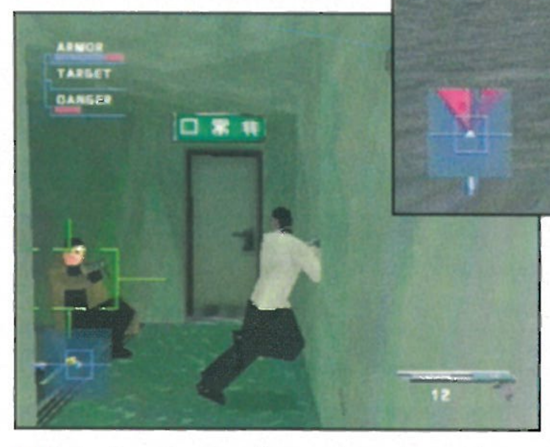
¿Cómo? ¿Qué no os parece suficiente? A ver si os cambia la cara cuando os digamos que además de Gabe Logan y Lian Xing (que aparecían en los primeros juegos), contaremos con un tercer personaje jugable. Lawrence Mujari, un miembro de las fuerzas especiales, acompañará a nuestros dos protagonistas por escenarios tan pintorescos como las calles de Tokio o el Capitolio en Washington, pasando por las frondosas selvas de Costa Rica.

Aún mejor, si queréis saber el porqué de tanto entusiasmo, dejad que os hablemos de las nuevas situaciones que se suceden en «Syphon Filter 3» y que lo mismo nos pondrán sobre una vagoneta desbocada en los túneles de una mina, que disparando a todo lo que se mueva en el interior de un avión. Vamos, que tendremos la oportunidad de hacer de todo menos aburrirnos, y eso también incluye el salto en paracaídas o el control de las armas del enemigo. Menos mal que, como viene siendo habitual, la agencia pondrá a nuestra disposición un renovado arsenal capaz, por sí sólo, de poner en fuga a nuestros enemigos más cobardes.

Aunque «Syphon Filter 3» estará contenido en un sólo compacto -uno menos que la segunda parte- contará con espectaculares secuencias de vídeo para ir desvelando poco a poco el argumento. Pero eso no es lo mejor, pues la IA de los personajes "neutrales" será tan alta que en la mayoría de los niveles el éxito de nuestra misión dependerá de su colaboración, lo mismo en un interrogatorio que como rehenes que debemos poner a cubierto antes de que (cómo no) vuele todo por los aires. Y os garantizamos que cuidar de uno mismo ya será bastante complicado...

Sin embargo, también es posible que sólo nos apetezca echar una partidita rápida. Afortunadamente los muchachos de Sony están en todo y




Da igual que lleves smoking, en algunos lugares de Tokio te reciben a balazos. ¡Que maleducados!



Logan tendrá que rendir cuentas en la oficina del jefe ¡Para que luego digamos que sólo nos pasa a nosotros!




Lawrence conoce un método para entrar en una base enemiga mucho más eficiente que el pase VIP, el AK 47, una de las nuevas armas de «SF3».

## Personajes secundarios







Aunque no vamos a poder controlarlos a todos, algunos personajes secundarios serán de gran importancia en «Syphon Filter 3», ya que no vamos a poder pasar de nivel si herimos a uno sólo de los civiles. Por si esto fuera poco, en los escenarios más complicados, contaremos con la ayuda de Lian Xing (controlada por la propia consola) que nos irá dando fuego de cobertura e instrucciones sobre la marcha. Por fin un juego en el que podemos decir aquello de "no estamos sólos".




Las mejoras visuales saltan a la vista. Fijáos en las texturas de la selva y los trajes de camuflaje. Eso sí, siempre que os lo permitan los excelentes efectos de luz en tiempo real que acompañan a as explosiones.



No faltará la mirilla francotirador.






A Lawrence Mujari no le va hacer falta mucha labia para convencer a estos trabajadores de que la mina va a estallar.

## AVENTURA DE ACCIÓN

➤ se han sacado de la manga unos cuantos minijuegos que consistirán en cumplir en tiempo límite pequeñas misiones de escolta o de infiltración, y que nos permitirán abrir los niveles secretos si somos capaces de superarlos con una puntuación determinada.

¿Se os ocurre algo más divertido? Sí, sí, en eso también han pensado. Después de pasarnos las tardes enteras jugando al "deathmatch" de la segunda entrega, «Syphon Filter 3» no podía llegar sin su correspondiente modo multijugador. ¡Y de qué manera! Además del clásico "todos contra todos" y la batalla por equipos, por fin vamos a poder disfrutar de un modo cooperativo (aunque no en el desarrollo principal), e incluso practicar nuestra puntería en una galería de tiro. En definitiva, que las posibilidades se multiplicarán cuantos más sean los agentes participantes.

Ya se acerca el momento de que todos esos que anunciaron por adelantado la muerte de PlayStation reconozcan su equivocación. El agente secreto por excelencia (con permiso de su majestad Solid Snake) parece dispuesto a demostrar que a la consola de 32 bits de Sony, todavía le quedan unas cuantas batallas por ganar. ¡Que tiemblen los terroristas!

## El argumento surge de la confesión del agente Logan

El desarrollo de «Syphon Filter 3» estará hilado como una serie de recuerdos (a través de espectaculares secuencias de vídeo) en los que debemos tomar parte para completar nuestra declaración ante el congreso. La variedad de situaciones y la participación de varios personajes terminará por desembocar en un resultado inesperado ¿Quizá sea el primer paso de una próxima entrega para PlayStation 2?











### Lo Mejor

- La acertada combinación entre acción y espionaje.
- Los nuevos modos de juego.

### Lo Peor

- Será un pelín más corto que la segunda entrega.

**Primera Impresión**



■ NINTENDO ■ PARTY GAME

# Mario Party 3

**Nintendo nos traerá en otoño la tercera parte del "party game" más famoso para consola, y gracias a él volveremos a disfrutar de maratonianas sesiones delante de la pantalla con nuestros tres mejores amigos. ¿Queréis saber qué novedades traerá en esta ocasión?**



Todos los tableros de «Mario Party 3» estarán diseñados con el único fin de divertir.

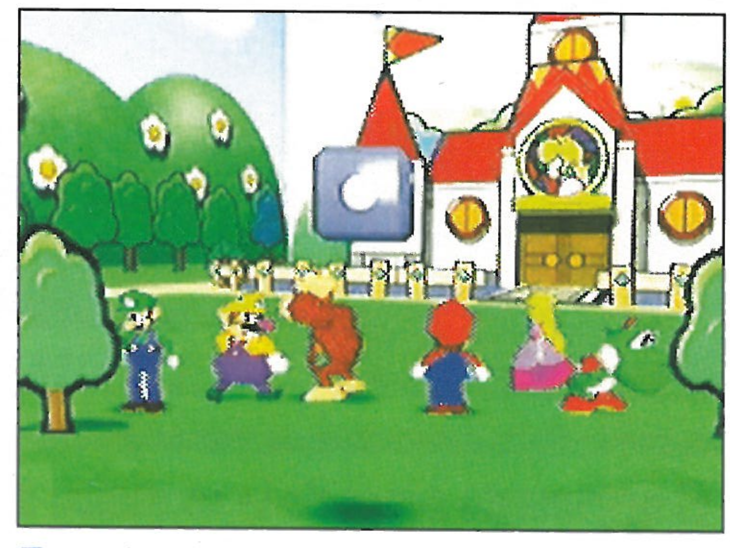


N64

Noviembre

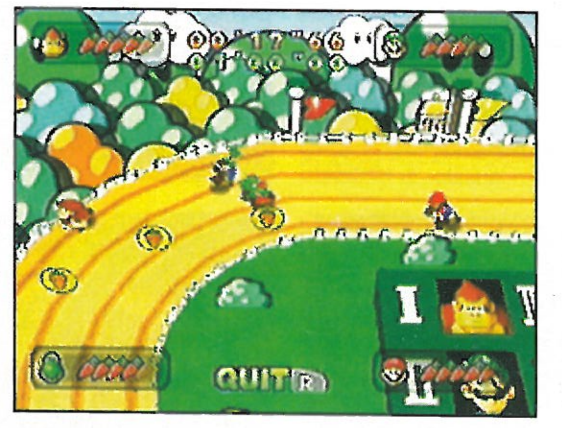
Por si queda algún usuario de N64 que no jugó en su momento a ninguna de las dos versiones precedentes de «Mario Party», que sepa que se trataban de sendos juegos de tablero (con su dado, diferentes casillas y esas cosas) pero para consola. Eso sí, en lugar de utilizar fichas para desplazarnos por el tablero, Mario, Donkey Kong y compañía eran los que realizaban dicha función. Sin embargo, el aspecto que hacía a los «Mario Party» verdaderamente diferentes de sus "primos" caseros era la adición de sus mini-juegos, en los cuales entraba en liza nuestra habilidad con el mando. La meta de estos divertidos subjuegos era la de conseguir el mayor número de monedas posible, que se computaban con la cantidad de estrellas que poseyéramos al final de la partida para dilucidar así quién se convertía en el vencedor de la misma.

Como se podía esperar, en «Mario Party 3» todos estos elementos volverán a estar presentes, aunque en mayor cantidad si cabe. Por ejemplo, a la nómina de personajes se van a unir varias caras nuevas, como el perverso Waluigi. Los mencionados mini-juegos también crecerán en número y alcanzarán la desahogada cifra de 70, y además casi todos ellos serán "a estrenar". Los tableros también cambiarán con respecto a las versiones anteriores y albergarán temáticas diferentes. Todas estas mejoras (y la más que posible traducción de los textos a nuestra lengua) harán de «Mario Party 3» un cartucho realmente irresistible para todos aquellos a los que les mole jugar en compañía.


A pesar de ser un "party game" al uso, los gráficos estarán tan cuidados como siempre, y los personajes tendrán un modelado muy correcto.



*Nintendo está intentando que esta tercera parte atraiga nuevamente a los que ya disfrutaron de las anteriores.*



*70, sí, sí... hasta 70 nuevos minijuegos habrá en «Mario Party 3», y todos ellos serán realmente divertidos.*

## Lo Mejor

- Los nuevos mini-juegos van a hacer saltar la banca de la diversión multijugador.
- Su opción para cuatro resultará hiper-adictiva.

## Lo Peor

- A parte de los nuevos minijuegos, no parece que vaya a tener cambios sustanciales a nivel de juego.

Primera Impresión 

TDK®

NOVEDAD MUNDIAL

# Ahora todo lo último en juegos para consolas viene con TDK ¡ Disfrútalo!

## SHREK




Un juego de combate basado en un refrescante, cómico e irreverente "cuento de hadas monstruoso" en el que los jugadores encarnan a Shrek a otros famosísimos personajes de cuento, compitiendo por el título de "El monstruo más malo de todos".

## LA DINOCABALGADA




Los jugadores compiten con sus dinosaurios preferidos a través de desafiantes carreras de obstáculos y pistas de 2 jugadores en 4 ambientaciones prehistóricas. Estos juguetones y adorables dinosaurios galopan, saltan, esquivan y utilizan trozos de hielo y bloques de piedra para pasar por zonas con trampas, cogiendo puntos de bonificación mientras se mueven por el circuito.

## LADY SIA




Lady Sia, una joven y valiente princesa guerrera, trata de salvar a su amado país de los crueles y despiadados hombres bestia, los T'soas.
En un arriesgado viaje a través de 4 mundos llenos de acción, debe recolectar armas y poderes mágicos para derrotar a los más formidables enemigos mientras se prepara para enfrentarse con su archienemigo, Onimen.

## LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

PlayStation®



■ KONAMI

# Silent Hill 2

**Distinta historia, diferente protagonista, pero el mismo lugar y el mismo infierno. Konami está a punto de dar a luz la secuela de uno de los mejores "Survival Horror" de la historia de PSOne, y esta vez apoyado por todo el poderío gráfico de PS2. Ahora sí que vamos a pasar miedo de verdad...**

En contra de lo que pueda parecer tras un primer vistazo a las imágenes que acompañan este amplio avance, «Silent Hill 2» no será una secuela en toda regla del juego que nos maravilló hace un par de años en PlayStation. Y es que, a pesar de que el parecido físico existente entre el nuevo héroe, James, y el protagonista del original, Harry, es considerable y que los acontecimientos tendrán de nuevo lugar en la misteriosa ciudad que da nombre al juego, el argumento de esta segunda parte no tendrá ninguna conexión con el del juego original. Lo que no quita para que estemos, una vez más, ante una historia de lo más inquietante:

Resulta que el susodicho James recibe una carta manuscrita de su esposa en la que le pide que vaya a Silent Hill para reunirse con ella. Esto no tendría nada de especial si no fuera porque Mary, que así se llamaba su mujer, había fallecido 3 años atrás a causa de una extraña enfermedad.

Lleno de dudas y a la vez de curiosidad, James decide viajar al lugar indicado e iniciar allí la búsqueda de su esposa, o al menos descubrir qué relación existe entre ésta y el pueblo de "la Colina Silenciosa". Al llegar allí se dará cuenta de que todo en ese lugar es muy extraño. Pero lo que aún ignora es que bajo la espesa capa de niebla que inunda la ciudad, se oculta la mayor pesadilla que hubiera podido imaginar jamás. Algo, que le hará ►



La niebla y la oscuridad volverán a ser claves en el juego. La niebla está formada por miles de partículas y se mueve con del viento.

**PlayStation 2**

**Noviembre**




Fijaos en esta furgoneta: está realizada con todo lujo de detalles. Así es todo en el juego.

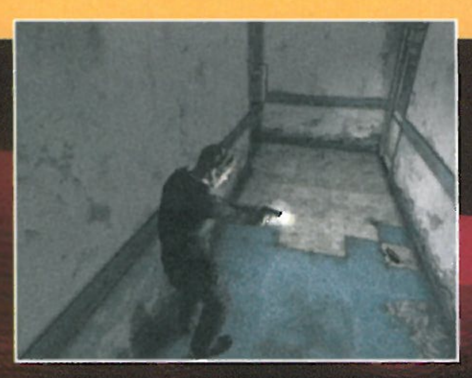


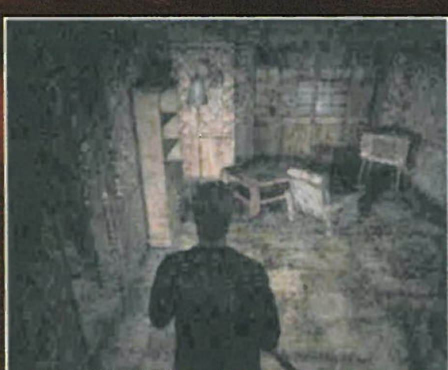
El juego estará repleto de escenas espeluznantes que nos pondrán los pelos de punta a cada momento.



El «Survival Horror» atraviesa un momento inmejorable en Playstation 2. A los ya disponibles «Code Verónica», «Extermination» y «Onimusha», habrá que sumar en breve éste «Silent Hill 2», que viene con ganas de convertirse en el mejor.







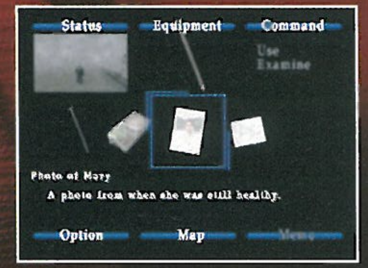
La linterna será indispensable para investigar a fondo todas las habitaciones y recintos.



El efecto de la linterna y los juegos de luces y sombras son espectaculares en lugares muy oscuros. ¡Mamá, que miedo!



Míralo, andando tan confiado en busca de su mujer muerta sin tener ni idea de lo que le espera. Ya veréis...




Poco ha cambiado el inventario respecto al primer «Silent Hill». Su apariencia y función son las mismas.

## Gusto por el detalle





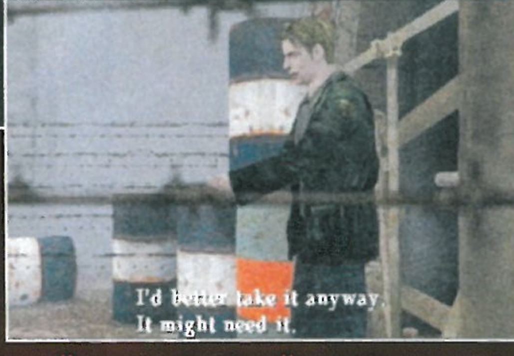
Nuestra aventura comienza en unos urinarios (no, no es que tengamos incontinencia) que ya nos dejan ver el impresionante realismo con que va a estar tratada cada localización. Y es que aunque se trate de un retrete, un lavabo o un espejo hay que hacerlos bien...



Mira siempre a cada lado antes de cruzar, y no lo hagas hasta que el muñequito se ponga en verde.



Para salvar tendremos que buscar de una de estas hojas rojas y escribir.




Además de las escenas cinemáticas, encontraremos multitud de secuencias realizadas a tiempo real con el propio motor del juego. Su calidad es impresionante.



Cualquier criatura puede asaltarnos en el momento más inesperado. Si sólo tenemos un palo, más vale correr.

■ KONAMI

➤ ver la verdadera cara del horror...
Para transmitir esa sensación de terror, los programadores de Konami mantendrán las premisas del original y volverán a apostar por un miedo más psicológico que el acostumbrado en este tipo de juegos. Es decir, que no se valdrán exclusivamente de los típicos sustos que te hacen saltar de la silla en determinados momentos, sino que su pretensión será mantener al jugador en una tensión constante durante el transcurso de toda la aventura.

Todo esto será posible gracias un excepcional trabajo en los apartados gráfico y sonoro, que en conjunción darán lugar a una atmósfera realmente terrorífica y no apta para cardiacos. Por ejemplo, en las localizaciones exteriores la niebla será tan abundante que no será nada difícil perder la orientación, y además resultará muy complicado saber con exactitud qué es lo que nos espera más adelante hasta que no te encuentras a escasos centímetros del objetivo. Por este motivo, nunca se podrá bajar la guardia y habrá que avanzar con toda la precaución y atención posibles. Por supuesto, la niebla en esta ocasión no se incluirá para tapar ningún defecto del motor del juego, sino que será un recurso para crear ambiente y contará con un realismo inusitado, gracias a la gran capacidad de PS2 para manejar grupos enormes de partículas .

Y si hablábamos de la escasa visibilidad que hay en las calles de Silent Hill, en los escenarios interiores la cosa no cambiará demasiado, salvo que en vez de "luchar" contra la niebla, habrá que hacerlo contra la más absoluta e impenetrable oscuridad. Al igual que en la primera parte, contaremos sólo con la ayuda de una pequeña linterna, colocada estratégicamente en el bolsillo de la camisa de James. Con ella habrá ➤




Como en la primera parte, nuestro mayor aliado para no perdernos en las sinuosas calles será este práctico mapa.



## El primer monstruo

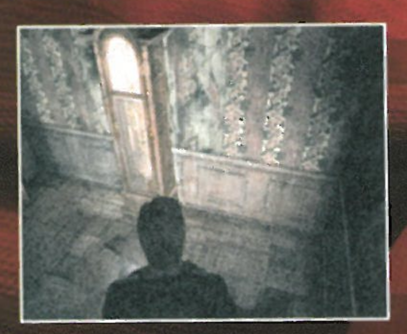




Al llegar a Silent Hill (cosa que nos costará un poquito) se acabará la (escasa) tranquilidad que teníamos hasta ahora. El primer engendro salido de no se sabe donde hará su aparición y nos obligará a seguirlo hasta una especie de alcantarilla. ¿Qué ocurrirá a continuación? ¿Cómo nos enfrentaremos a él? ¿Estará solo o habrá más? Lo veréis el mes que viene...



La solución a uno de los puzzles puede estar en cualquier parte, incluso dentro de un pozo... ¿Te atreves a meter la manita ahí dentro?





Habrá que pelear y también "darle al coco". ¿Qué secretos ocultará este reloj?

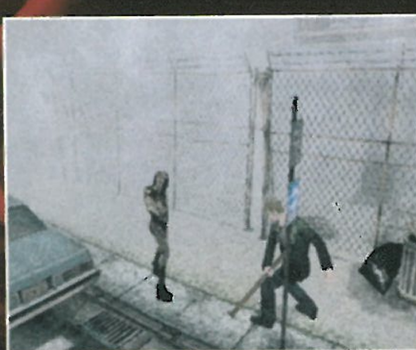
Los personajes secundarios desempeñarán un papel muy importante en la historia y nos servirán de ayuda (algunos, claro).



Tranquilo, aunque empezarás con un palo, más tarde se podrán encontrar armas más "contundentes".



Advertidos estáis: si no tenéis edad para votar tampoco vais a poder jugar a «Silent Hill 2».





Los bichos contra los que tendremos que luchar son más feos y listos que nunca. Por ejemplo, podrán localizarnos con mucha facilidad si llevamos la linterna encendida.

En momentos clave de la aventura se activarán CGs que servirán para relatar algunos acontecimientos. Por su resolución se nota que están grabadas con tecnología DVD.

que recorrer lugares realmente espeluznantes plagados de horribles criaturas. La sensación de agobio y claustrofobia será enorme en multitud de ocasiones, algo a lo que contribuirá en gran medida la cámara, que ofrecerá constantemente todo tipo de planos en plan cinematográfico muy espectaculares, que a la vez servirán para mantener en vilo al jugador.

Si a todo lo dicho unimos que los enemigos resultarán bastante más difíciles de abatir gracias a una mejorada IA, y que el armamento no abundará precisamente, os podéis hacer una idea de cual es esa sensación de tensión que hemos sentido en este primer (y esperado) contacto con el juego. Por suerte, se podrá elegir el nivel de dificultad tanto de los enemigos como el de los distintos puzzles para que pueda ser disfrutado por igual por cualquier jugador independientemente de su destreza. Eso sí, siempre y cuando tengáis más de 18 años, ya que el programa será únicamente para adultos dado su alto nivel de litros de sangre por metro cuadrado.

Aún es pronto para entrar en valoraciones, pero de momento la primera impresión que nos ha causado «Silent Hill 2» es excelente, sobre todo en lo que a nivel gráfico y de ambientación se refiere. Y ya os podemos asegurar que tras las primeras horas de juego, no hemos podido dormir una sola noche...

**Lo Mejor**

- Los efectos de la niebla y de la linterna consiguen una ambientación de película.
- Poder elegir entre tres niveles de dificultad en los enemigos y puzzles

**Lo Peor**

- Jugar solo, de noche y con las luces apagadas puede provocar pesadillas...

**Primera Impresión** 






# World Rally Ch

**Después del éxito de «V Rally» y «Colin McRae» en PlayStation, no hay consola que se precie que pueda pasar sin su correspondiente simulador de rallies. Y para estrenar el género en PS2, nada mejor que contar con la licencia oficial de la FIA.**

**PlayStation 2**

**Noviembre**

Sony Europa ha puesto en manos de Evolution -antiguos miembros de Psygnosis y responsables de la saga F1- el desarrollo del primero de los cinco simuladores de rally que, bajo la licencia oficial de la FIA, van a ir apareciendo durante los próximos años en PlayStation 2. Y sin lugar a dudas el principal objetivo que se han marcado los británicos es que «WRC 2001» sea el juego de rallies más realista que jamás ha pasado por una consola. Gracias al asesoramiento de pilotos profesionales y al trabajo de los satélites a la hora de fotografiar "palmo a palmo" los tramos de cada circuito, os podemos asegurar que las pistas tendrán un aspecto inmejorable, casi como si las estuviésemos viendo por televisión, y, al contrario que ocurría con anteriores juegos, nos permitirán salirnos de la carretera y conducir campo a través con total libertad. Acordes con este increíble realismo, los modelos oficiales de cada escudería aparecerán en «WRC» con todo lujo de detalles ¡incluso se podrá reconocer a los pilotos a través del cristal!, y sufrirán daños en la carrocería que también influirán en la conducción.

Pero el mayor esfuerzo ha llegado a la hora de determinar la maniobrabilidad de cada vehículo, ya que vamos a disfrutar de una respuesta diferente dependiendo de la superficie -barro, nieve, gravilla o arena- y de los más de 150 ajustes ➤



Al ser de un simulador, sólo podemos competir en tramos contrarreloj, pero gracias al nivel de los contrarios la emoción está servida.



Los vehículos disponibles -los mismos del campeonato del mundo- sufrirán daños en la carrocería durante cada tramo.




Los coches mostrarán diferente maniobrabilidad dependiendo del terreno de cada circuito.

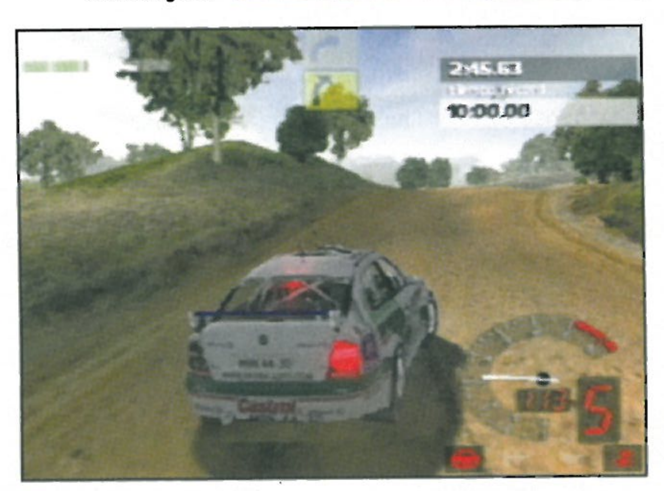


Los responsables de la saga de Fórmula 1 de más éxito en PlayStation, la que firmó la compañía Psygnosis, están completando uno de los mejores juegos de rally vistos hasta la fecha. Y además lanzarán una nueva edición cada año.



# amp. 2001





El "emotion engine" de PS2 permitirá aplicar espectaculares efectos visuales para recrear las diferentes condiciones climatológicas.

Al contrario que en otros juegos, también podremos conducir por fuera del circuito, aunque el riesgo de averías será mucho mayor.

## Pilotos reales






La licencia oficial de la FIA no sólo se traduce en los circuitos y coches oficiales del campeonato del mundo. Incluso los pilotos reales han prestado sus rostros para que aparezcan en el juego. Más realista, imposible.



Los circuitos están recreados mediante GPS, para lograr el máximo realismo.



Las repeticiones serán alucinantes, y su aspecto "televisivo" estará respaldado por 10 cámaras.

la manera de conducir cada coche. Pero el mayor esfuerzo ha llegado a la hora de determinar la maniobrabilidad de cada vehículo, ya que vamos a disfrutar de una respuesta diferente dependiendo de la superficie -barro, nieve, gravilla o arena- y de los más de 150 ajustes técnicos que podremos llevar a cabo. Vamos que cualquier tipo de conductor se encontrará con un control ajustado a su estilo de pilotaje. Vamos, que lo único que vamos a echar en falta serán los dados colgando del retrovisor.
Por otra parte, aunque su carácter de simulador no nos permitirá más que correr en solitario para conseguir "scratch" en cada tramo, «World Rally Championship» contará con varios modos, para uno o dos jugadores, que nos permitirán sacarle todo el partido a su estilo de conducción. Pero sobre todo, no os perdáis el alucinante juego de perspectivas que aparecerá en la versión definitiva del juego, entre las que la visión desde el casco del piloto será de lo mejorcito que hemos visto en cualquier título de velocidad.
Después de comprobar el excelente nivel que las competiciones de gran turismo y la Fórmula 1 han alcanzado en PlayStation 2, los aficionados a la velocidad no veíamos el momento de que alguna compañía se atreviese a lanzar el primer juego de rallies para esta consola. Finalmente será la propia Sony quien, dentro de muy poco, estrene este género con uno de los DVDs más prometedores para finales de este año. No lo perdáis de vista.

**Lo Mejor**

- Los modelos de los coches y los daños que se producen durante la carrera.
- El sistema de control.

**Lo Peor**

- En la primera versión parece que el coche "flota" en algunos tramos.

**Primera Impresión** 

■ KONAMI

# Pro Evolution Soccer

**Muchos fueron los que no quedaron del todo satisfechos con el primer «ISS» para PS2. Por eso, y porque la llegada de «Esto es Fútbol 2002» ha subido el nivel de la competición, Konami ha decidido que ha llegado la hora de adaptar también su saga más exitosa: « Winning Eleven», aquí conocida como «Pro Evolution». Y esta vez va directo a por el gol de oro.**



En este juego podremos conseguir goles así de espectaculares.

Amigos futboleros, este es un gran día. Ya hemos probado una primera versión del nuevo «ISS» –perdón, el nuevo «Pro Evolution», es que no nos acostumbramos todavía- y las vibraciones que nos ha producido no podrían ser mejores. Como sabéis, Konami tiene dos sagas de fútbol, «Perfect Striker» (la menos buena), a la que pertenece el primer «ISS» que llegó a PS2, y «Winning Eleven» (la mejor), que en Europa conocemos como «Pro Evolution». Pues bien, ésta que nos ocupa es la que mola. Y ahora os preguntaréis, ¿en qué se basa la nueva receta ? Pues precisamente en conservar lo mejor de la versión de PSOne, al tiempo que se da el salto técnico a la nueva generación. Seguro que a los que hayáis disfrutado de esta saga en la gris de Sony se os estará cayendo la baba al imaginaros lo que puede ser esta nueva edición. Pues no tenéis mas que echar un vistazo a las pantallas que aquí os mostramos para pasar directamente a la fase en la que os tiraréis de los pelos.

Y es que este «Pro Evolution» conservará todo el sabor de sus antecesores, ese sabor del buen ➤



La simulación volverá a ser exigente, como es norma de la casa, pero eso no quita que se puedan realzar jugadas sensacionales.

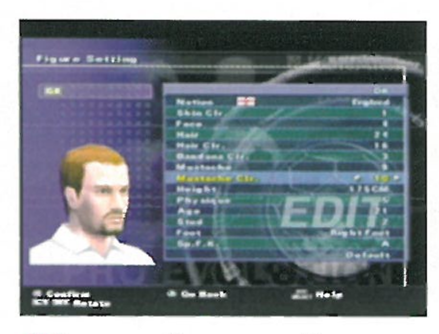
El juego contara con detalles de gran realismo. Como muestra, fijáos en la sombra del estadio.

**PlayStation 2**

**Noviembre**

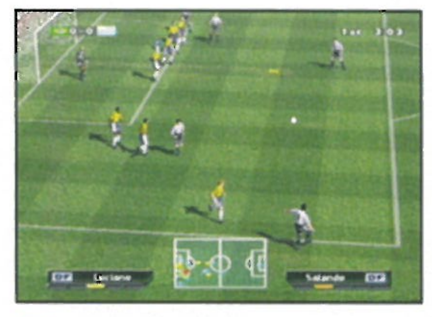
Cada año asistimos por estas fechas al duelo entre FIFA e ISS. Parece que esta vez va a ser Konami quien dé el primer golpe, aunque los chicos de EA estarán dispuestos para contraatacar en noviembre. ¿Quién ganará?






Como no podía ser menos, el juego contara con un completísimo editor.



La inteligencia artificial de los jugadores, tanto de los compañeros como de los rivales está siendo muy mejorada en esta versión.




El juego nos ofrecerá la repetición de las mejores jugadas en el descanso y al final de cada partido, como si se tratara de una verdadera retransmisión televisiva.




Las faltas requerirán mucha práctica hasta materiarizarlas.




Las condiciones climatológicas estarán mejor reflejadas que nunca.

## Parecidos asombrosos

**En algunos casos, los jugadores parecerán autenticas fotografías de los reales. No sólo por sus rasgos físicos, sino también por la manera de correr y golpear el balón. ¡Anda, pero si es el hombre de los 13.000 en persona! ¡Y ese de ahí nuestro añorado Mendieta! De los europeos, no faltará ni uno.**



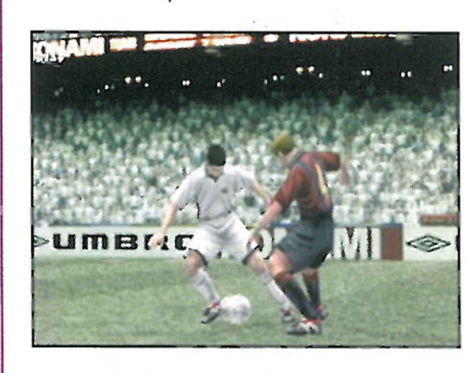




fútbol, esa mezcla entre sencillez y dificultad que llega a la seducción... bueno, quizá nos dejamos llevar por nuestras emociones, pero es que os aseguramos que este título va a ser un auténtico bombazo entre los futboleros del pad.

Pero en «Pro Evolution» no todo va a ser jugabilidad. también hay mucho que decir de lo prometedor de sus opciones, con nuevos clubes, nuevos estadios, licencias oficiales -aunque eso solo se traducirá en los nombres reales de los jugadores europeos-, y por supuesto, un nivel técnico de los que hacen historia. Por lo que hemos visto, el parecido de los jugadores va resultar sorprendente, y si cabe, aún más lo serán sus animaciones, tan suaves como siempre, pero con algunos detalles de quitarse el sombrero. Os aseguro que nos ha dejado totalmente anonadados como han conseguido reflejar con asombrosa fidelidad el "tranco" al correr de jugadores como Zidane, Roberto Carlos o Michel Salgado.

Pues nada, ahora que os hemos puesto los dientes largos, toca esperar un mesecito para ver si todo esto se confirma o incluso se mejora... ¡y que comience el espectáculo!.




### Lo Mejor

- La estupenda jugabilidad de siempre.
- Por fin vamos a tener equipos y jugadores reales.

### Lo Peor

- ¿Habrán mejorado los comentarios en castellano?

**Primera Impresión** 

DISNEY

# Atlantis: El Imperio Perdido

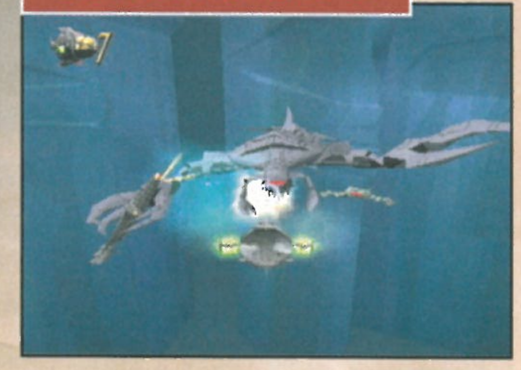
**La mítica civilización perdida de Atlantis ha suscitado infinidad de leyendas. Disney nos propone ahora una nueva que, partiendo de la película que se estrenará en breve, se transformará en un atractivo plataformas para PlayStation.**

**PlayStation**

**Noviembre**

En esta ocasión, la historia creada por Disney se centra en Milo, un joven arqueólogo que tras mucho estudiar consigue descubrir la localización exacta de la civilización perdida de la Atlántida. Apoyado por Whilmore, un amigo de su abuelo, Milo se lanzará a una aventura que le llevará de Londres a Atlantis a través de un sinfín de peligros. Pero nuestro héroe no será capaz de realizar todo el trabajo por si solo y en ocasiones tendrá que pedir ayuda a alguno de los miembros de su equipo: Audrey, una experta en mecánica, Moliere, un topo humano y Vinny, un especialista en demoliciones recién sacado de una cárcel turca.
Como habréis adivinado, cada uno de ellos tendrá una habilidad diferente y será necesario alternar el control entre ellos para poder avanzar a lo largo de los 13 niveles que tendrá el juego.
Y aunque en estos 13 niveles primará el estilo que mezcla aventura con plataformas en 3D, también encontraremos fases en las que ➤


Habrá enemigos de todo tipo: grandes, pequeños, de tierra, de fuego... El camino a la Atlántida no será fácil.


Este submarino será uno de los vehículos que pilotaremos en nuestra aventura. Al loro con "tenazas".


El poder de nuestras armas se incrementará con el uso de los cristales de colores que iremos encontrando.



En Atlantis, Milo no podrá evitar tener que darse algún que otro bañito rodeado de langostas asesinas.



Disney es la compañía responsable de películas de dibujos animados como «Hércules» o «Tarzán», de otras generadas por ordenador como «Toy Story» o «Bichos», y a ellas se sumará en breve la nueva, «Atlantis». Los tíos no paran...





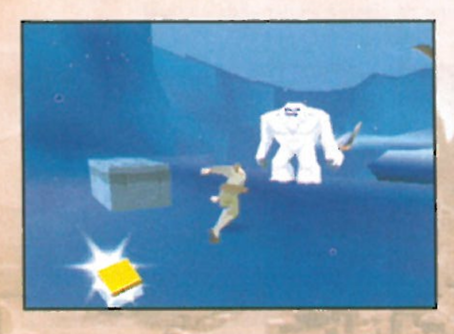
Ésta es la princesa atlante, la única persona a la que los guardias no meterán en la cárcel si la pillan paseando por ahí.

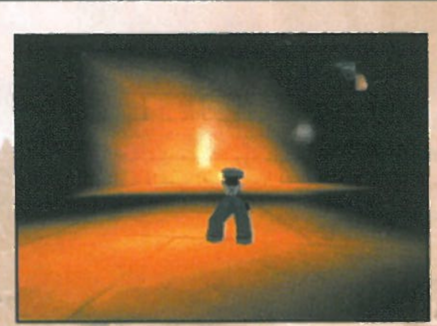


Fuego, escombros, un despeñadero y poca gasolina. ¡Vaya viaje en camión nos espera!

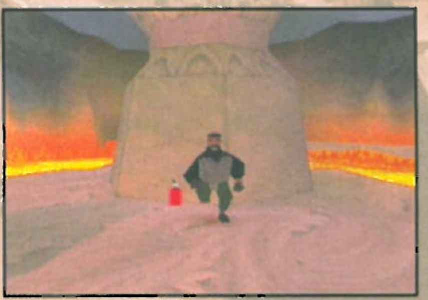


El punto de vista subjetivo (derecha) será muy útil para jubilar a los enemigos a distancia, pero en general el juego está pensado para ser jugado con la vista en tercera persona (arriba).





Como veis los efectos de luz serán de gran calidad.Y si no mirad lo que pueden hacer las bengalas de Audrey en una habitación oscura.



Esta vez, para seguir avanzando necesitaremos que Vinny eche abajo este pilar. Lo que este tío no haga con dinamita...







A lo largo de todo el juego, y a modo de premio, podremos disfrutar de algunas de las escenas sacadas directamente de la película. Eso sí, si no la has visto, cuidado, que te pueden chafar el final...

tendremos que conducir un camión a lo largo de un angosto camino lleno de obstáculos, o manejar un mini-submarino mientras huimos de las tenazas de una langosta gigante, lo que incrementará notablemente la diversión.

Dejando a un lado la historia y los personajes, no podemos olvidar mencionar el apartado gráfico. Como siempre, Disney está teniendo especial cuidado en que la ambientación del juego corresponda perfectamente con el estilo de la película y por ello los escenarios, y sobre todo los personajes, aún siendo poligonales, tendrán ese toque característico que les hará parecer auténticos dibujos animados. Además, todo el juego estará sazonado con escenas de vídeo extraídas de la película que nos meterán de lleno en la historia.

Solo un pequeño punto oscuro en este primer vistazo, y es el tema del control. Aunque la versión que hemos probado no es la definitiva el manejo de los personajes resulta un tanto brusco, y en ocasiones los personajes se quedan "clavados" en el sitio. Esperamos que esto se resuelva en el juego final, que ya os podemos confirmar que llegará traducido y doblado, para que podamos buscar en condiciones la Atlántida.



**Lo Mejor**

La ambientación del juego que recreará magníficamente la de la película.

**Lo Peor**

El control nos ha parecido un tanto "duro".

**Primera Impresión**



■ NAMCO ■ PLATAFORMAS

# Klonoa 2

**Tras unos años de descanso y una aparición estelar en «Moto GP», el gato de Namco parece dispuesto a regresar como protagonista de un juego ¡Por partida doble! Primero lo hará en PS2 y más tarde en GB Advance.**

**PlayStation 2**

**Noviembre**

Vale, a lo mejor no tiene el tirón de los «Tekken» o los «Ridge Racer», pero seguro que después de echar un primer vistazo a «Klonoa 2» se os quita de la cabeza la idea de que se trata de un personaje de segunda. Aunque haya tardado en dar el salto (nunca mejor dicho) a PS2 el juego seguirá a pies juntillas los pasos de su antecesor, es decir, plataformas realizadas en 3D con desarrollo horizontal, y cierto aire infantilón en sus gráficos. Insistimos en lo de los gráficos, porque la verdad es que el juego de fácil no tendrá nada. Es más, Namco pretende que los pequeños puzzles que aparezcan repartidos por cada escenario cobren tanta importancia como saltar y eliminar enemigos. Afortunadamente el desarrollo "pseudo 3D" nos ofrecerá un montón de posibilidades, como los giros de cámara o pilotar aparatos voladores, e incluso nos colocará sobre una tabla de surf en algunos niveles. Y si después de esto no os pica la curiosidad, será mejor que os hablemos del enorme mundo que tendremos que atravesar para encontrar unas campanas mágicas, o del gran sentido del humor con que estarán resueltos todos niveles.

Seguro que, a partir del mes próximo, las enormes orejas de Klonoa ya os suenan a plataformas "de la vieja escuela".

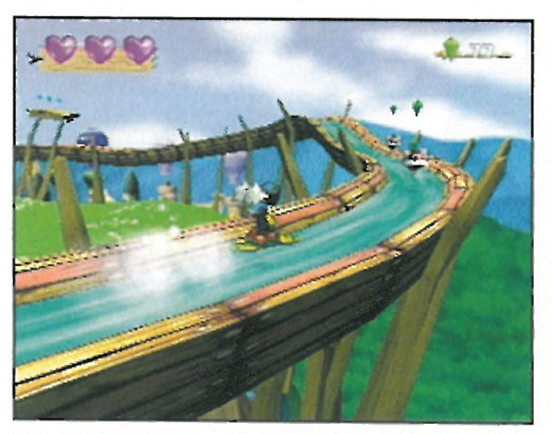
La perspectiva "pseudo 3D" permitirá alucinantes cambios de cámara en mitad de un nivel.



*«Klonoa 2» se desarrollará en un enorme mundo por el que debemos buscar unas campanas mágicas.*



*Klonoa ha ganado un montón de habilidades, ahora incluso puede pilotar un pequeño helicóptero.*



*También podremos participar en una carrera de surf.*



*Que no os engañe su aspecto, se trata de un gran juego.*

## Lo Mejor

- El colorido aspecto visual.
- Algunos puzzles repartidos entre tanta plataforma.

## Lo Peor

- Las parrafadas que nos sueltan algunos personajes al pasar de nivel.
- Esperemos que la versión final esté traducida.

**Primera Impresión**



www.nintendo.es



■ NAMCO

# Time Crisis 2

**¡Dejadme, dejadme en paz! No me molestéis, que acaba de llegar la beta de «Time Crisis 2», la primera entrega para PS2 de la famosa saga de shooters de Namco... ¡junto a la nueva pistola G-Con 2! ¿Alguien quiere jugar a dobles?**

«Time Crisis» es un juego que no necesita demasiadas presentaciones. Después de los éxitos alcanzados por las dos versiones aparecidas en PS, así como por las dos recreativas existentes, muy pocos usuarios deben quedar que no hayan jugado alguna vez con esta maravilla de Namco.
Pues bien, por fin Namco va a dar el empujoncito a esta serie hasta las consolas de nueva generación, y será PS2 la que vea llegar el mes que viene su primera entrega de este juego, junto a un montón de importantes novedades jugables.
Esta versión, que se corresponderá con la recreativa «Time Crisis 2» (la de las dos pantallas), incorporará como novedad estrella la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente, ya sea en modo a pantalla partida o mediante conexión entre dos PS2 a través del cable iLink. Este sistema de juego resultará más entretenido si cabe al tener que cuidar, entre otras cosas, de no disparar a nuestro propio compañero por equivocación, ya que los continuos movimientos de la cámara harán que ambos personajes se crucen a menudo. Y no sólo eso, sino que como curiosidad añadida también será posible que una sola persona juegue, si dispone de ellas, con dos pistolas al mismo tiempo.
Por supuesto, en el plano técnico se acabaron las ralentizaciones o los fallos gráficos: «Time Crisis 2» contará con unos gráficos perfectamente suavizados, con una vertiginosa acción que transcurrirá a toda velocidad, ➤

**Todos las localizaciones y situaciones de la recreativa están siendo reflejados a la perfección en esta versión para la 128 bits de Sony.**

**PlayStation 2**
**Noviembre**

**La primera entrega de este juego en PS2 tiene visos de convertirse en el referente del género.**

Para resumir: la primera parte salió en recreativa y PlayStation, después «Time Crisis 2» sólo en arcade, y más tarde «Project Titan» de nuevo en PlayStation. La versión de PS2 será idéntica al último arcade.





Aunque la pantalla se vaya a ver así de rara al jugar a dobles (para mantener las proporciones de las dos pantallas), la diversión alcanzará cotas elevadísimas.



Uno de los modos más interesantes, ideal para los fans de los grandes retos, es el que nos permite jugar en modo individual con dos pistolas al mismo tiempo.





Jugando con el pad normal se pierde velocidad de reacción.

## Los modos extra





**¿Qué sería de un juego de pistola sin su habitual ración de pruebas de entrenamiento? ¡Estaríamos perdidos! Pues eso, que el juego incluirá tres mini-juegos diferentes de puntería, con diferentes niveles de dificultad y un buen soplo de moral como premio a cada buena puntuación. No tienen mala pinta.**



### LA PISTOLA



*Namco pondrá a la venta con el juego la nueva pistola G-Con 2, que no tiene vibración pero incorpora el botón de recarga en la parte inferior. ¿Se venderá también por separado?*

fallos gráficos: «Time Crisis 2» contará con unos gráficos perfectamente suavizados, y una vertiginosa acción que transcurrirá a toda velocidad, sin mostrar ningún defecto que ponga en peligro vuestra (necesaria) concentración.
Por otra parte, Namco se ha encargado de preparar otra gran sorpresa para esta ocasión: la nueva pistola G-Con 2 con conexión al puerto USB, un modelo más pequeño y manejable que el anterior, pero igualmente fiable, y en el que se ha reconfigurado la posición de los botones para hacerlos más accesibles y cómodos. Pero lo mejor de todo será que, pese a todo, los que tengáis la G-Con 45 clásica no necesitaréis deshaceros de ella, puesto que será totalmente compatible con el juego. Eso sí, en el plano negativo se han confirmado dos cosas: primero, que este nuevo modelo de la pistola seguirá sin ser compatible con los televisores que incorporan tecnología de 100 Hz, y segundo, que no va a incorporar ningún tipo de vibración, motor feedback, ni nada por el estilo, que era lo que muchos esperábamos. De cualquier forma, como veis, prácticamente todo son buenas noticias con respecto a este apetitoso juego. Cuando el mes que viene dispongamos de la versión final, os comentaremos qué tal han quedado el resto de aspectos que siempre interesan en este tipo de juegos: si es demasiado difícil, si durará lo suficiente o se acabará en una tarde, y si incorporará alternativas de juego ocultas para aumentar la diversión.

### Lo Mejor

- El modo para 2 jugadores.
- Que la G-Con 45 antigua seguramente sea compatible.

### Lo Peor

- La nueva pistola es más cómoda, pero ya no tiene motor "feedback".

**Primera Impresión**



■ ACTIVISION

# Tony Hawk's Pro Skater 3

**En Neversoft, los creadores de «Tony Hawk», están que lo tiran. Ahora que todavía seguimos enganchados al cartucho de GBA, ellos se han decidido a "romper" con una tercera entrega para PS2 que promete dejar pequeños a sus predecesores. Nosotros por si acaso, ya estamos practicando nuestro "ollie".**

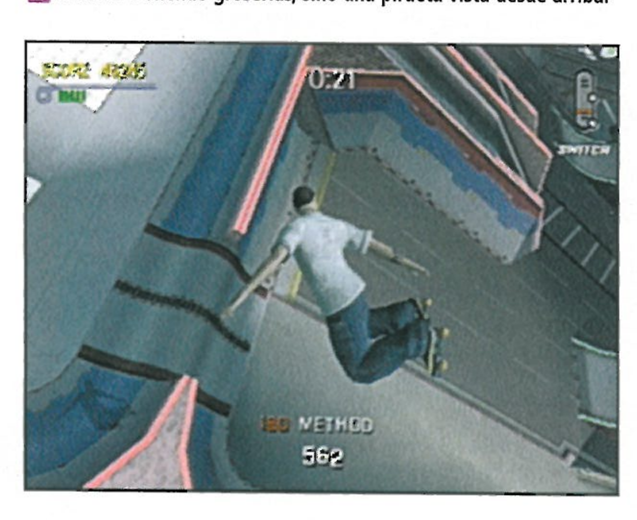
Todos los años nos quejamos de lo mismo: que si la cantidad de secuelas, que si la falta de imaginación, que si el mismo desarrollo... un montón de cosas que se os van a olvidar en cuanto le pongáis las manos encima a la tercera parte de «Tony Hawk». Porque, y mira que nos gustaron las anteriores versiones, el juego de PS2 (el tercero que protagoniza Tony) podrá presumir de ser el más innovador de la saga, aunque eso no significa que vaya a perder la enorme diversión y jugabilidad del original.
Desde luego que el sistema de juego será el que ya conocemos: cumplir pequeñas misiones patinando sobre unos enormes escenarios urbanos. Pero en cuanto nos montemos sobre la tabla vamos a empezar a notar las diferencias, y no sólo nos referimos al estupendo aspecto que le darán sus gráficos "made in PS2".
Para empezar, los patinadores profesionales serán mucho más rápidos y ágiles, porque sólo de este modo podrán cumplir unos objetivos tan complicados como darle su merecido a un gamberro o detener a unos delincuentes que huyen de la policía. ¿Qué cómo será posible? Pues ➤




▲ No está haciendo groserías, sino una pirueta vista desde arriba.

**PlayStation 2**

**Noviembre**







▲ Para hacer una virguería lo mismo nos sirve una escalera que el camión de bomberos.

Tony Hawk ha cosechado grandes éxitos en todas sus versiones. PS, Dreamcast, N64 y Game Boy ya cuentan con 2 entregas cada una, GBA tiene su propio cartucho, y dentro de muy poco las afortunadas serán PS2, PlayStation y XBox.





Perritos calientes, pastel de moras, cerveza y gamberros en monopatín. ¿Alguien ha pensado en una barbacoa típica? En Activision, sí.

## Mucha más historia







Es sólo un ejemplo, pero para entrar en esta mansión hará falta nada menos que encontrar un hacha oculta, entregárselo al hombre que espera junto a la casa, ver cómo destroza las puertas y pasar...uuuhhhh!



No creo que nuestro padre nos permitiese saltar su coche.



Tokio aparecerá convertida en un enorme skatepark.



delincuentes que huyen de la policía en una furgoneta. ¿Qué cómo será posible? Pues gracias a la interactividad de los decorados que, por ejemplo, se caerán en cuanto "grindemos" sobre ellos, cerrando algunos pasos y abriendo lugares secretos.

Pero «Tony Hawk 3» no sólo será una pasada en sus apartados técnicos. Puestos a incluir modos de juego, la versión de PlayStation 2 contará con los conocidos carrera, entrenamiento libre y competición para 2 jugadores, a los que además se van a unir los editores de personajes y pistas y un modo para conectarse a través de internet. Aunque la consola de Sony aún no tenga conexión online cuando salga el título de Activision, en cuanto alguna compañía se decida a lanzar un módem, vamos a saber lo que es bueno patinando en un "skatepark" con jugadores de todo el mundo. ¡Que tiemble la factura del teléfono! Nuevas piruetas, el delicioso sistema de control "marca de la casa" y una capacidad de diversión que nos llevará a jugar una y otra vez los mismos niveles hasta conseguir batir récords imposibles, volverán a convertirse en un valor seguro para el simulador de "skateboarding" más prestigioso que ha pasado por cualquier consola. Y parece que esto será sólo el calentamiento, porque están a punto de llegar versiones para PSOne, Game Boy Advance e incluso XBox.

Por cierto, no olvidéis colocaros las rodilleras y el casco para estar preparados para el mes que viene, porque tanto realismo duele.

### Lo Mejor

- La interacción con los escenarios.
- El sistema de control.

### Lo Peor

- El aspecto visual quizá no resulte tan innovador.

**Primera Impresión** 

■ AMUZE

# HeadHunter

**En Internet ya lo apodan el «Metal Gear» de Dreamcast, y es también el más firme candidato para plantarle cara a Solid Snake en PS2. Un "hit" que viene dispuesto a arrasar en ambas consolas.**




Jack Wade. Quedaos con ese nombre, porque es muy probable que sea uno de los grandes protagonistas de los próximos meses en Dreamcast y PS2. ¿Y todo gracias a quién? Pues a los chicos suecos de Amuze, que están a puntito de lanzar un juego repleto de investigación, puzzles y, sobre todo, de acción, mucha acción. Y no creáis que su argumento se va quedar atrás, porque superará a la mayoría de las películas más "moviditas" de Hollywood. Os adelantamos un poco de esta intrigante historia: nuestra misión consistirá en meternos en la piel de un duro agente de la ACN, una organización de élite cuyo director acaba de ser asesinado y, claro, a nosotros nos va a tocar investigar quién ha sido el culpable. Pero nuestros problemas no han hecho más que empezar, porque además nuestro héroe padece una fuerte amnesia, que afecta incluso a sus habilidades.
Por fortuna, contaremos con la ayuda de Ángela, la hija del director asesinado, a la que podremos controlar en determinados momentos.

Interesante, ¿no? Pues ahora viene la segunda parte, el sistema de juego, que nos ofrecerá una mezcla de géneros de lo más atractivo: aventura, acción e incluso velocidad. Sí, velocidad, porque lo más original del asunto será que, para trasladarnos de un lado a otro de las ciudades donde se desarrollará el juego, San Francisco y Los Angeles, utilizaremos una potente moto. De este modo nos veremos inmersos en un minijuego ➤

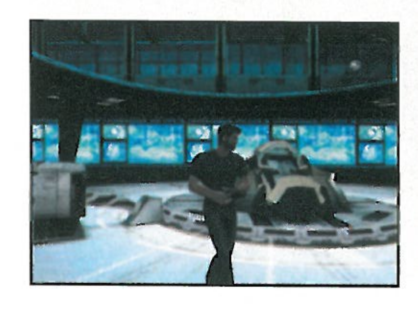


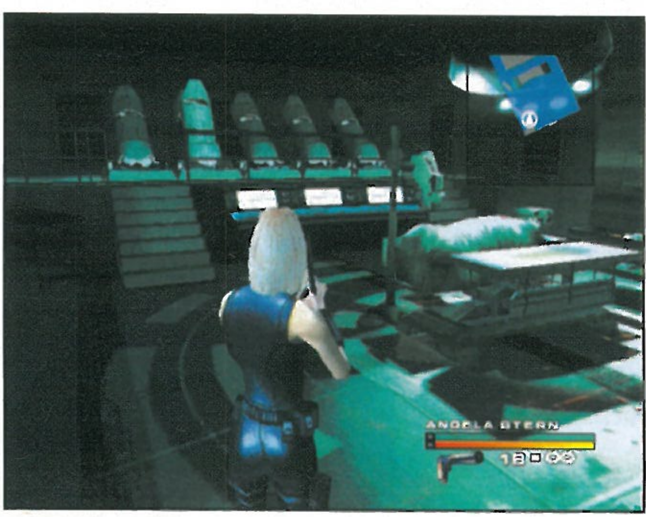
Los enemigos no dudarán en tirarse a nuestro cuello.



También contarán nuestras dotes de investigador.



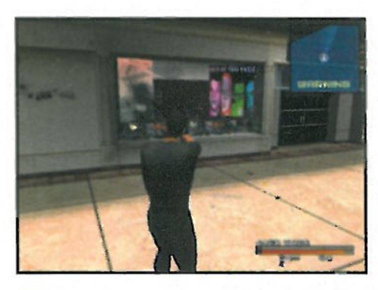




Ángela, la hija del presidente nos ayudará a buscar venganza, y os aseguramos que esta chica será de armas tomar.

Ya veis que los suecos, aparte de ser todos rubios, también saben hacer videojuegos. Alguna muestra vimos ya tuvimos en el catalogo de PSOne con «Kula World», pero con «Head Hunter» el salto cualitativo va a ser enorme.



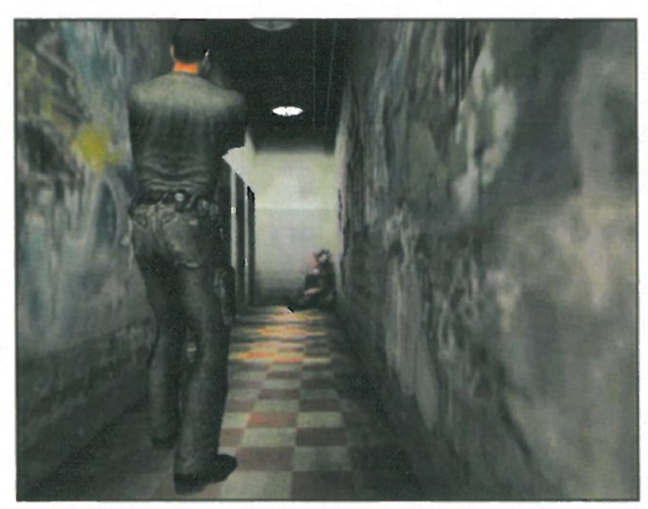


Los escenarios imitarán la realidad.






En algunos momentos, las condiciones climatológicas se nos pondrán también en contra. Como en la cubierta del barco de «Metal Gear 2».



Grietas, manchas de humedad,... Todos estos elementos harán que el nivel de detalle sea altísimo durante toda la aventura.



Los juegos de luces y sombras jugarán un papel fundamental en el apartado visual del juego. Mirad ese tono azulado, al estilo Metal Gear.



## 1, 2, 3, ¡Acción!






Los tiroteos serán la piedra angular de Headhunter, y en ellos, además de disfrutar de un apartado técnico genial, tendremos a nuestra disposición un buen puñado de armas y movimientos.

de conducción -por no decir un minijuegazo- que promete desbancar incluso a unos cuantos representantes del género. Y por si estos ratos nos saben a poco, se va a incluir también un modo de juego exclusivo para carreras de motos ¡con opción online!

Y os preguntaréis ¿qué pasa con la acción? Pues os podemos adelantar que va a ser el ingrediente fundamental del juego, y que se verá favorecida por un alto nivel tanto jugable como técnico. Como podéis ver en las fotos, los gráficos van a ser de lo más real, y parece que los escenarios van a tener mucho que ver con ello, ya que estarán plagados de efectos de luces y sombras de excelente calidad, y de otros muchos elementos que configurarán uno de los mejores apartados visuales que se han visto en ambas consolas.

Y durante los tiroteos contaremos con multitud de acciones, como cubrirnos, asomarnos a las esquinas o rodar por el suelo, todo ello con un estilo "sospechosamente" similar al empleado por Solid Snake en los «Metal Gear». Por si fuera poco, parece que se va a aprovechar al máximo la función analógica de los gatillos de Dreamcast y de PS2, de modo que podremos caminar o correr en función de la presión que ejerzamos sobre ellos.

En fin, que aunque surgieron algunos rumores de cancelación en DC, ya veis que el juego no puede ser más real, tan real que encima lo vamos a tener por partida doble también en PS2.

### Lo Mejor

- El gran apartado gráfico y la gama de movimientos del protagonista.
- El modo multiplayer para las carreras de motos.

### Lo Peor

- ¿Estará doblado y traducido al castellano?

**Primera Impresión** 

■ ELECTRONIC ARTS

# F1 2001




**Puede que el campeonato del mundo de este año ya se lo haya llevado Ferrari, pero todavía nos falta descubrir quién será el rey de la F1 en nuestra consola. De momento, el prestigioso simulador de Electronic Arts ha vuelto a hacerse con la pole.**

**PlayStation 2**

**Noviembre**

La Fórmula 1 ya no es lo que era. Se acabó eso de relanzar los juegos de la temporada pasada con unos cuantos retoques aquí y allá para que parezcan diferentes. Al menos eso es lo que han pensado en EA Sports, desde donde pretenden sorprendernos con un arriesgado simulador en el que la sensación de pilotaje primará sobre los aspectos mecánicos. Que no se alarmen los aficionados a este deporte, pues «F1 2001» seguirá contando con las típicas opciones de cualquier simulador -incluídos los circuitos y pilotos de la presente temporada- pero sus novedades más interesantes aparecerán en el terreno de las "sensaciones".

A 300 kilómetros por hora un pequeño golpe o la caída desde un bordillo pueden nublarle la vista a cualquier piloto, y qué mejor modo de añadir realismo a «F1 2001» que incluyendo todo tipo de efectos gráficos (made in PS2) para resolver los acelerones, derrapes y accidentes. Para que os hagáis una idea de lo que esto significará, sólo hace falta echar un vistazo a las primeras pantallas: los coches dejarán una pequeña estela en el aire al alcanzar la velocidad punta, los escenarios se volverán borrosos ➤





Menudas curvas... que deben cogerse con los neumáticos blandos que hemos montado en nuestro McLaren para esta carrera ¿no?




Las repeticiones al final de cada carrera ya se han convertido en una opción obligada para cualquier juego de F1.







Electronic Arts se hizo con la licencia oficial de la FIA durante la temporada pasada, y con este ya van tres juegos de F1 en el mercado, convirtiéndose en la tercera en discordia, junto a Sony y Ubi Soft, en apostar por esta modalidad.

## ■ VELOCIDAD

Antes de correr podremos hacer algunos ajustes mecánicos. Cómo se nota que no hemos pagado el coche.

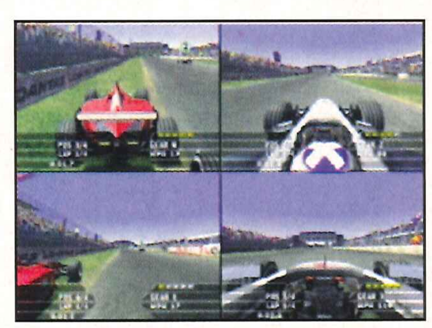
Para aumentar aún más el realismo, se han incluido efectos de distorsión en los accidentes, e incluso el movimiento de las manos del piloto para limpiarse la visera del casco.

El nivel de detalle de los vehículos será insuperable, justo como cabía esperar de un DVD que cuenta con la licencia oficial del campeonato.



## El mejor multiplayer





Además de las clásicas competiciones para 2 y 4 jugadores, el modo multiplayer de «F1 2001» incluirá innovadoras modalidades, como una competición con el resto de coches controlados por la máquina o incluso un modo para ver quién aguanta más en carrera.



En el juego estarán todos los pilotos, circuitos y escuderías de la presente temporada de Fórmula 1.

y las gotas de lluvia resbalarán sobre la visera del casco ¡igual que en «Metal Gear 2»!... vamos que si a todo ello le unimos una extraordinaria sensación de velocidad la experiencia promete ser alucinante.

Pero por si en algún momento necesitamos descansar de tanto realismo, el juego también contará con un renovado modo arcade en el que tendremos que puntuar para ir abriendo nuevos circuitos. Aunque, entre nosotros, nada parece comparable a los múltiples modos multijugador (de 2 a 4 jugadores) que se están preparando para la última edición de «F1» y que van desde las carreras por equipos o de "supervivencia" hasta participar con el resto de los corredores controlados por la máquina.

Ahora sumadle a todo lo que os hemos ido contando los accidentes más aparatosos que hemos visto en un juego de sus características, un sistema de control equilibrado y una complicada Inteligencia Artificial para los corredores contrarios que lo mismo les permitirá cometer errores o tener averías que correr al mejor nivel, ¿a que resulta muy prometedor?

Caballeros, enciendan sus motores. El mes que viene llega el primer simulador de «F1» de la temporada (al que después se irán sumando las aportaciones de Sony y Ubi Soft), que pretende devolver a la F1 todo el esplendor que perdió durante las temporadas anteriores por culpa de unas secuelas sin novedades.

### Lo Mejor

- Los novedosos efectos visuales.
- Los diferentes modos multijugador.

### Lo Peor

- La primera versión no contiene todas las opciones mecánicas que cabría esperar.

**Primera Impresión**

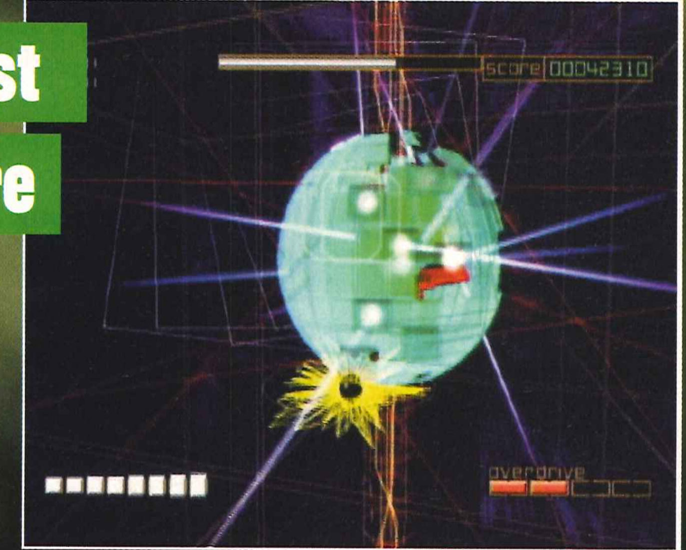


■ SEGA

# Rez

**Dreamcast**

**Septiembre**

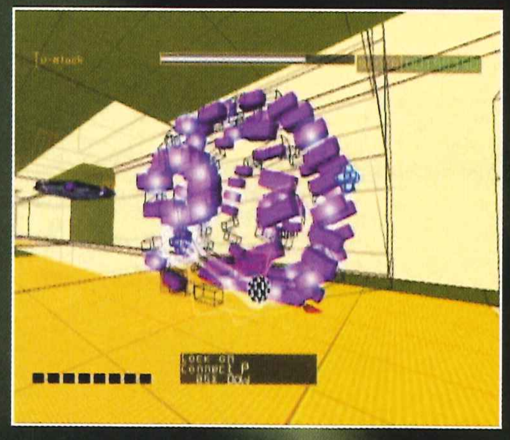



**Aunque queda ya muy poco para su lanzamiento en Dreamcast, el nuevo proyecto de Mizuguchi sigue manteniéndose casi en secreto. Menos mal que aquí estamos nosotros para daros nuevos detalles de este original (y extraño) "shoot'em up musical". Ritmo, polígonos... ¡Acción!**

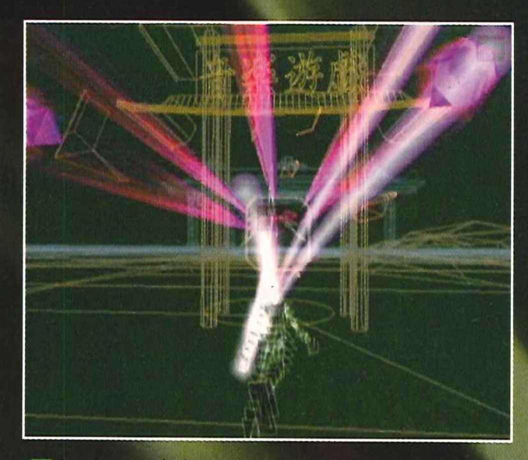
"Estos japoneses están locos". Seguro que eso es lo que estáis pensando desde que os hablamos del nuevo trabajo de los creadores de «Space Channel 5». Pues sí, tras sacar no uno, sino varios juegos de pesca, e incluso un juego para adelgazar, en el país del Sol Naciente la nueva locura del equipo de programación de Tetsuya Mizuguchi es un "shoot'em up musical". Así es como preferimos llamarlo nosotros, aunque algunos se han apresurado a bautizarlo como un "music rythm shooting game" (¿mande...?) .

El caso es que, como ya os contamos el mes pasado, se tratará de un juego en el que compondremos música a medida que eliminamos enemigos. Y como después de esto os habréis quedado más o menos igual, os lo explicaremos con más detalle. Cada vez que destruyamos a un enemigo escucharemos un sonido diferente, de forma que, si lo conseguimos hacer a buen ritmo, todas las notas formarán una pegadiza melodía. ¿Entendéis? Para los que no lo hayáis pillado, probad a poneros un disco de música "cañera" mientras jugáis al «Gradius» a ver si así os hacéis una idea...

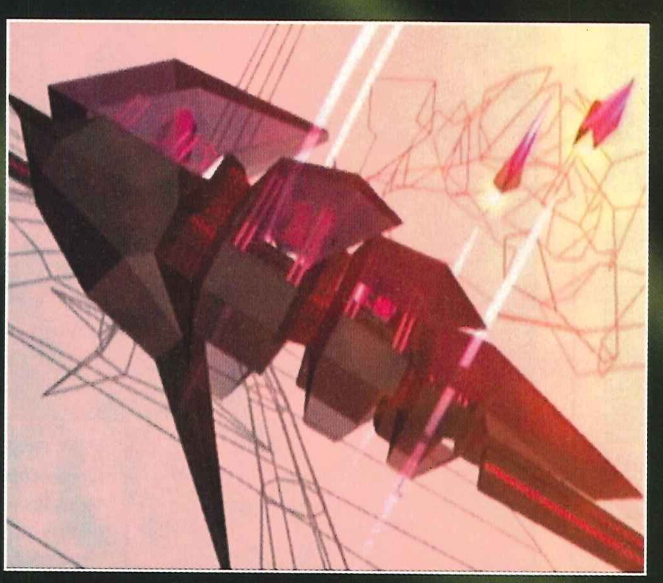
Ahora que sabemos algo más de «REZ», comprendemos a los chicos de Sega cuando decían que estaban dispuestos a "redefinir el género ➤



Los gráficos de este título no podrían ser más excéntricos. Venga, directos a esa masa de rectángulos.



Los juegos de luces serán pieza fundamental del apartado visual, consiguiendo espectaculares efectos.



Los enemigos finales tendrán un tamaño bastante considerable. Y estamos deseando ver cómo afectarán al ritmo de la música. ¿Harán "scratching" con la pista que suene en ese momento?



Premio para el que pueda decirnos qué es eso que se ve al fondo. ¿Será una tuerca, una nave...?



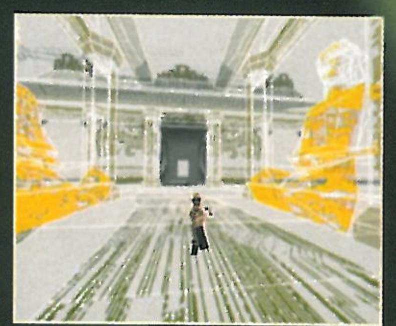
El género del shoot'em up cuenta con varios ejemplos de calidad en la consola de Sega, como «Unreal Tournament» o el popular «Quake III», pero parece que la imaginación de algunos programadores va a hacerles la competencia.

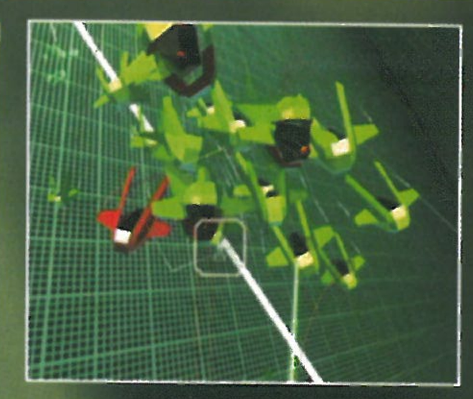


## El mundo de «REZ»

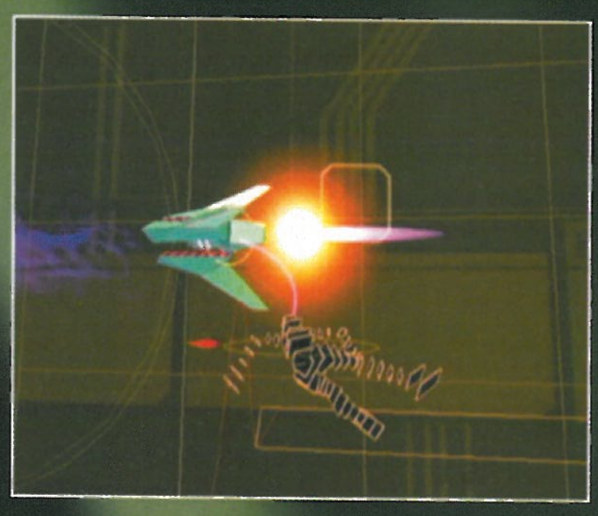
Podremos encontrar desde parajes campestres hasta otros inspirados en antiguas civilizaciones como Egipto o Mesopotamia. Aquí hay sitio para todo.

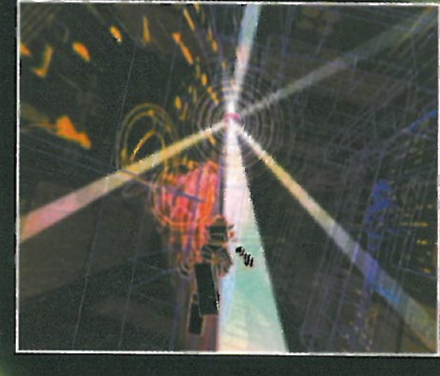




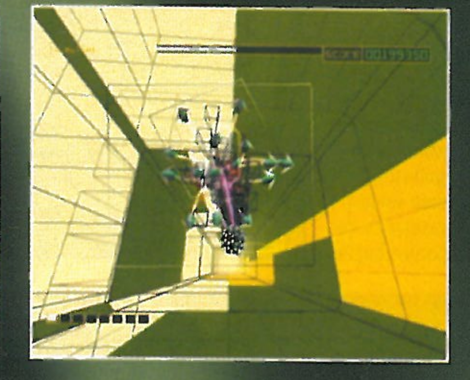


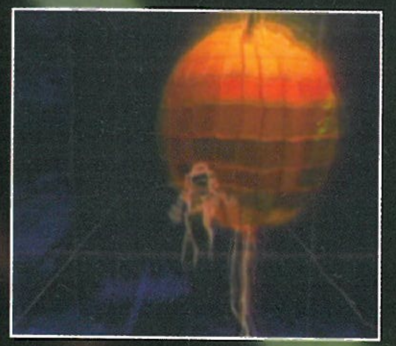
En ocasiones los enemigos nos atacarán en grupo, y conseguirán que nuestro gatillo empiece a echar humo. Serán los momentos más intensos.





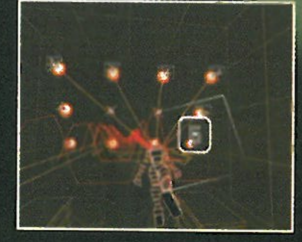
A medida que eliminemos enemigos a buen ritmo, lograremos que los polígonos vayan tomando un aspecto cada vez más sólido.





No, no es que nos haya salido movida la captura, es que ese efecto "borroso" es uno de los muchos que incorporará el juego para transmitir nuevas sensaciones.

## Original a más no poder





Este juego podría entenderse como una mezcla entre «Beatmania», «Panzer Dragoon» y «Fantavision». Desde luego no se le puede negar su originalidad, aunque tiene pinta de ser de estos juegos que gustarán a unos y dejarán fríos a otros tantos.

del shoot'em up". Y al parecer no iban nada descaminados, ya que, por lo que hemos visto, el juego resulta de lo más innovador, tanto en su apartado visual como en su desarrollo. Sus gráficos son difíciles de describir, aunque posiblemente el mejor calificativo sea "psicodélicos", pero os aseguramos que el resultado final es bastante espectacular, y sobre todo, sorprendente. Además, la generación de los escenarios irá ligada a nuestra habilidad con el gatillo, haciéndose más sólidos y abandonando un progresivamente su aspecto poligonal cuando alcancemos un buen ritmo de disparo. Así, nos parecerá estar generando nosotros mismos los escenarios, ya sabéis, en tiempo real, lo que hace que el juego tenga pinta de ser aleatorio cada vez que juguemos. Y como en todo "shoot'em up", tenemos que hablar del sistema de disparo. Aunque aún no hemos probado la versión definitiva, parece que el sistema de «REZ» se va a asemejar bastante, salvando las distancias de género, al visto en otro mítico título de Sega: «Panzer Dragoon». Esto quiere decir que deberemos apretar el botón para localizar a los enemigos, ponerlos en el punto de mira, y después soltarlo para disparar. Esto será bastante útil, sobre todo cuando nos encontremos con la pantalla repleta de fieros ( y extraños, muy extraños) enemigos. Así que ya veis cómo una mezcla de elementos novedosos con otros más "clásicos" pueden dar como resultado un título más que prometedor. El mes que viene veremos si se cumplen todas nuestras expectativas.

**Lo Mejor**

- El atractivo apartado visual a base de polígonos "al aire".
- Su original planteamiento.

**Lo Peor**

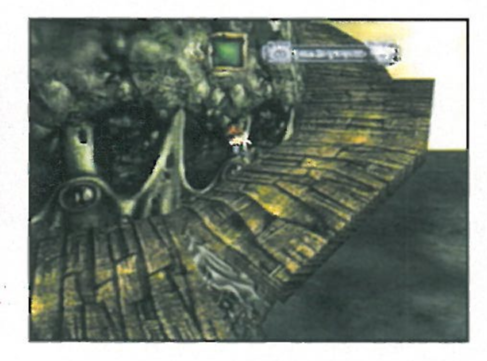
- Puede no gustar a los jugones más tradicionales.

**Primera Impresión**



■ UBI SOFT

# Evil Twin



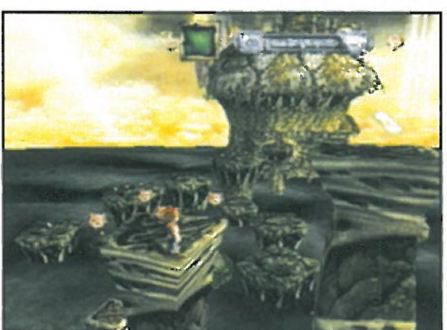
**No, el protagonista del próximo plataformas no es Chucky, el muñeco diabólico. Se trata de un pequeño y pacífico huérfano de 10 años que se ve metido en una extraordinaria aventura, donde tendrá que sacar su personalidad más oscura para sobrevivir a los peligros de un fantástico mundo imaginario. Uy, qué profundo...**

Justo como si se hubiera escapado de películas al estilo de "La Historia Interminable", "Dentro del Laberinto", o novelas como "Alicia en el País de las Maravillas", el pequeño Cyprien es un joven niño que se ve metido, sin saber cómo ni por qué razón, en un mágico y a la vez aterrador mundo donde lo único seguro es que corre peligro. Nosotros somos su única esperanza, así que, una vez que empecemos a jugar a «Evil Twin», nos veremos inmersos en un extenso plataformas tridimensional con tintes de aventura que Ubi Soft va a traer en breve a PlayStation 2, y más adelante (si no hay cancelaciones de última hora) también a Dreamcast.

El juego nos invitará a utilizar a discreción toda nuestra habilidad en el salto y con nuestro inseparable tirachinas (con una vista subjetiva ➤



Por lo que nos han comentado ellos mismos, los programadores están bastante orgullosos de la banda sonora, y la verdad es que sí parece buena.



Preparaos para entrar en un enigmático mundo de fantasía donde nada es lo que parece.



¿Habéis visto "Pesadilla antes de Navidad"? «Evil Twin» tiene una ambientación similar.





Los ocho mundos tendrán un tamaño considerable, estando divido cada uno de ellos en varias fases. En total, habrá unos 76 niveles.

**PlayStation 2**

**Octubre**

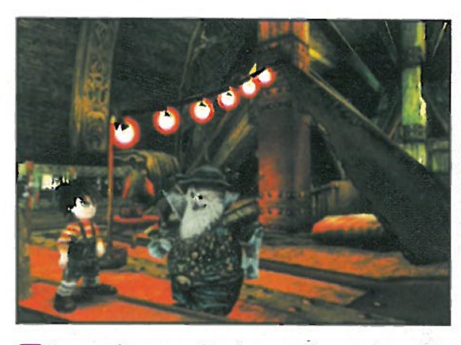


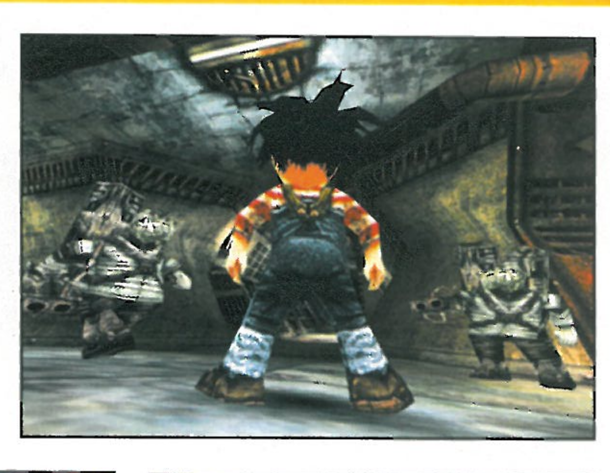


¡Con el miedo que me dan las mantis! Este Cyprien es un valiente.

Con las imágenes y vídeos que se mostraron a la prensa, este título de Ubi Soft consiguió alzarse como uno de los juegos de plataformas más interesantes de entre los que vimos en la pasada edición del E3.





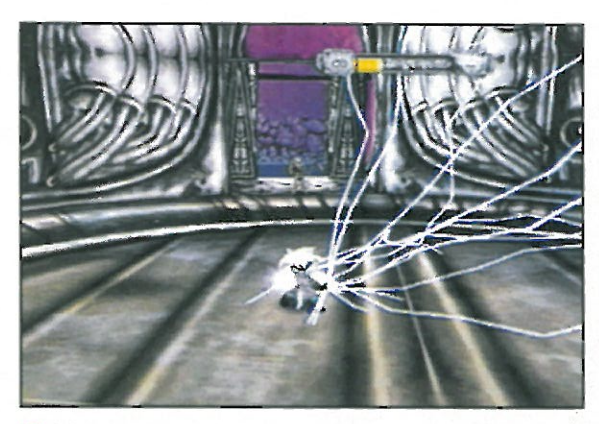


La mezcla entre plataformas y juego de acción dará un toque muy novedoso a «Evil Twin». Sin duda, un plataformas muy, muy interesante.

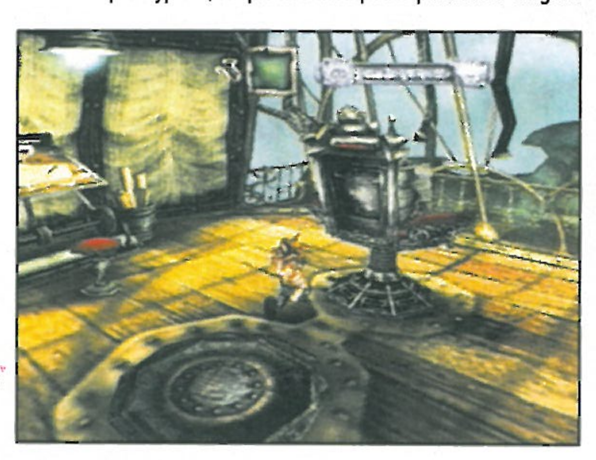




Como no os gusten las plataformas, lo vais a llevar claro, porque las hay para dar y tomar.

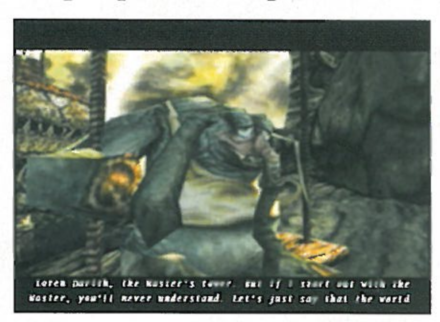


A base de recoger unos ítems especiales, nos convertiremos en este Súper Cyprien, lo que nos dará poder para hacer magias.





## Vaya personajitos...





La imaginación de un niño no tiene límites, y si no que se lo digan a nuestro amigo Cyprien, quien se encontrará con profesores de mirada "penetrante" y hasta elefantes que hablan. Y que conste que sólo son dos ejemplos...

para disparar a lo "shooter" incluida), mientras hacemos lo posible por librarnos de los cientos de enemigos que a menudo nos atacarán, desde insectos gigantes y otras criaturas mágicas hasta unos nativos con muy malas pulgas.

A todo eso, tanto movimiento se verá aderezado con montones y montones de plataformas de todo tipo, que serán las continuas protagonistas del juego.

Y hay más, porque en este imaginario mundo tan sugerente, contaremos con la posibilidad de recoger una serie de ítems que nos transformarán en un ser sobrenatural llamado Súper-Cyprien, algo así como un Súper-Goku con ciertos poderes especiales y los pelos de punta. Con todo este planteamiento en mente, en total habrá que pasar nada menos que 76 fases distribuidas en 8 islas diferentes (vamos, que no os vais a poder quejar porque sea corto precisamente), con un estilo de juego y un control bastante parecido al del ya clásico «Rayman» (no en vano este juego es también de Ubi Soft).

Pero lo que más nos ha llamado la atención en este primer contacto ha sido el espectacular apartado técnico que desplegará este DVD. Según los propios programadores del juego, se han usado un total de 576 megas de memoria únicamente para las texturas. Ahí queda eso. ¿Que qué significa? Pues que vais a disfrutar de unos escenarios repletos de detalles para dar y tomar, que mostrarán una gran variedad de elementos decorativos. Gracias a ellos, seguro que conseguiréis meteros de lleno en la historia de este pequeño personaje, y quizá llegue a convertirse en el favorito de los aficionados al mundo de los plataformas.

### Lo Mejor

Una magnífica ambientación de pesadilla.

### Lo Peor

El control es algo brusco en los saltos más delicados.

**Primera Impresión** 

■ SONY

# Airblade





**Si os hablamos de una banda de "skaters" perseguida en plena ciudad por la poli, y de un comisario que daría lo que fuese por atraparlos, seguro que pensaréis que se trata de otro «Jet Set Radio». Pues estáis completamente equivocados...**

El nivel técnico del juego alcanzará una calidad bastante notable. Mirad que bonita puesta de sol sobre los rascacielos, y los pájaros, las flores...

Parece que eso de recorrerse las calles "a todo patín" se ha puesto bastante de moda entre los programadores. Si los peculiares personajes de «Jet Set Radio» –tan raperos ellos– consiguieron hacerse un hueco en la estantería de todo usuario de Dreamcast, ahora será Ethan, el protagonista de este juego, quien intentará hacer lo propio con los de la consola de Sony. Y es que, aunque existen bastantes diferencias a nivel jugable entre ambos títulos, parece que sus argumentos van a presentar un parecido un tanto evidente. Lo mismo es para que los "jugones" de PlayStation 2 no tengan nada que envidiar a los de Dreamcast...

El caso es que «Airblade» nos meterá en la piel de un chaval cuyos amigos están siendo perseguidos por la policía, y que cuenta únicamente con su monopatín como medio de defensa. Todo ello tendrá lugar en un ambiente bastante futurista, que afectará, en primer lugar, al "medio de locomoción" de nuestro personaje, que no será un monopatín corriente y moliente, sino que funcionará a propulsión. Ya sabéis, algo así como el que usaba el colega de "Regreso al futuro". Con él podremos realizar todo tipo de virguerías, que además de molar un montón, nos servirán para librarnos de los guardias. Y por lo que hemos podido ver, el control va a resultar ➤

Con este monopatín no habrá atascos que valgan.

Las aceras estarán llenas de gente. ¡Cuidado señora!



La versión final del juego traerá un vídeo con el "Cómo se hizo". ¡Es para subirse por las paredes!





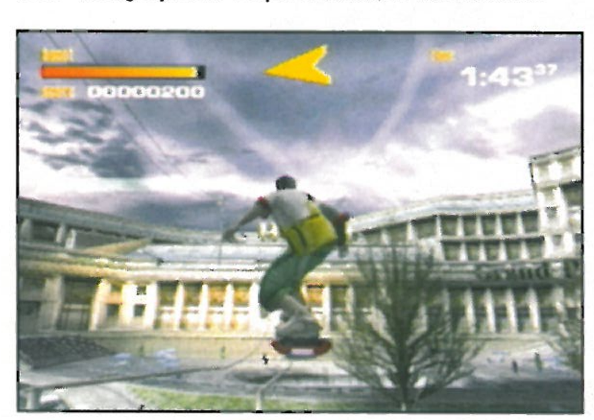
¡Qué final más triste! Atropellado por un camión de la basura... ¡Si es que la vida del "skater" es muy dura!

El género de acción es uno de los más trillados en consola. Eso hace que las compañías intentes buscar propuestas originales, y que vean la luz títulos como «Airblade», que mezclan el skate con la acción más desenfrenada.





Los policías de este juego no llevarán demasiado a rajatabla lo de "Proteger y Servir". O por lo menos, no con nosotros...



## "Pirueteando" voy...

Las acrobacias que realicemos durante nuestros "paseos" por la ciudad sumarán puntos a nuestro marcador, y también nos ayudarán a acabar con los "maderos" de turno. Imaginaos al bueno de Tony Hawk con un monopatín volador de éstos...





sencillísimo, así que no os va a costar convertiros en una tarde en el "Tony Hawk" de vuestra casa.

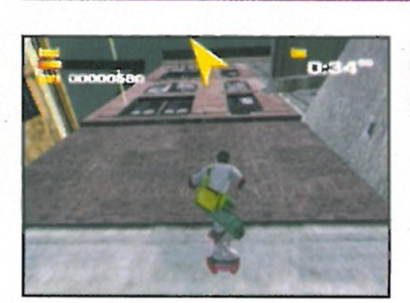
Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención es el diseño de las ciudades, que resultará tan realista como espectacular, y que contará con infinidad de elementos con los que interactuar: barrotes y semáforos para balancearnos, terrazas de cafeterías... para llevárnoslas por delante, y por si fuera poco, todo ello con una solidez extraordinaria, así que iros olvidando del "popping", del baile de polígonos, y de que si la abuela fuma.

En cuanto a modos de juego, aparte del Modo Historia, que como siempre será el modo principal del juego, también habrá un Contrarreloj, y un Modo Libre, que nos permitirá recorrernos la ciudad de cabo a rabo haciendo piruetas a nuestro antojo. Lo malo es que todos ellos nos han parecido en un principio demasiado parecidos, algo que si se confirma podría mermar en parte su capacidad de diversión.

Esperemos que para su lanzamiento se solvente este problema, porque en general, el juego nos ha causado una impresión muy buena. Id practicando con la barandilla de la escalera...




**Noviembre**





Podremos hacer todo tipo de piruetas. ¡Ay, que me parto la espalda!



El plasta del comisario no pegará ojo con tal de echarnos el guante. Tiene una fijación de lo más obsesiva, el tío...

## Todo vale

Utilizar muros como rampas, balancearnos sobre las farolas... Habrá que hacer de todo con tal de escapar de la policía. Quién sabe, lo mismo nos llevamos alguna medalla en gimnasia.





**Lo Mejor**

- La solidez de los escenarios urbanos.
- El sencillo control.

**Lo Peor**

- Puede hacerse repetitivo.

**Primera Impresión**



■ INTERPLAY

# Giants: Citizen

**En las próximas fechas, si todo marcha bien, PS2 va a recibir un juego de acción... cómo decirlo... bastante "extraño", que supondrá un auténtico soplo de aire fresco para uno de los géneros más "trillados" del panorama consolero. ¿Y qué es eso de "Kabuto"?**

**PlayStation 2**

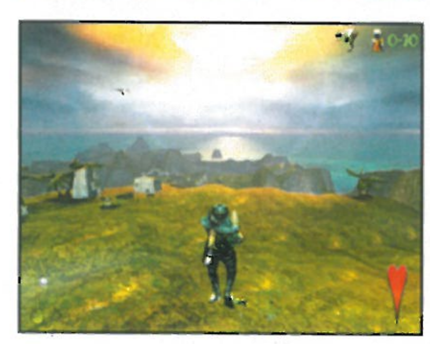
**Noviembre**

Innovar. Esa es la idea que la gente de Interplay se ha propuesto para dar la campanada en PlayStation 2 con este nuevo trabajo. De todas formas, que quede claro que ante todo «Giants» será un juego distinto a casi todo, cuyo único referente directo será «MDK». En él, la acción se alzará como el elemento más importante, pues habrá que darle al gatillo en incontables ocasiones. Pero lo cierto es que el desarrollo de la aventura va a ser más fresco y diferente, cosa muy de agradecer teniendo en cuenta la escasa originalidad de la que suelen hacer gala los títulos que aparecen para este género.

¿Que por qué? Veamos. Para empezar el argumento que le dará vida a va a ser de lo más raro y pintoresco, y en la misma escena introductoria seréis testigos de cómo el protagonista principal se cae -de la manera más tonta- de la nave en la que viaja y va a parar a una desapacible isla poblada por criaturas salvajes y hambrientas. En estas condiciones nada favorables tendréis que hacer lo posible por sobrevivir a las acometidas de tanta bestia parda, y para alcanzar dicha meta vais a tener la oportunidad de manejar a varios personajes diferentes -entre ellos un gigantesco ser, llamado Kabuto, que tiene bastante mala idea- y a los que se les pueden ir incrementando las habilidades con la ayuda de varios dispositivos que os encontraréis por el camino. Por ejemplo un "jet-pack" que os ➤



Este enorme bicho de aquí es Kabuto. ¿Sorprendidos? Pues ya veréis cómo ataca.



Algunos efectos puntuales, como los rayos del sol, estarán muy bien conseguidos.





El juego estará ambientado en una isla donde conviven en una guerra constante tres razas de criaturas.

Por si no lo sabíais, «Giants: Citizen Kabuto» es una conversión del título del mismo nombre que apareció hace unos meses para PC, un juego que fue recibido con excelentes valoraciones por casi toda la crítica especializada.



# Kabuto





¡Halaaaa! ¡Fiestaaaa! En este juego no pararemos de disparar ni un segundo.





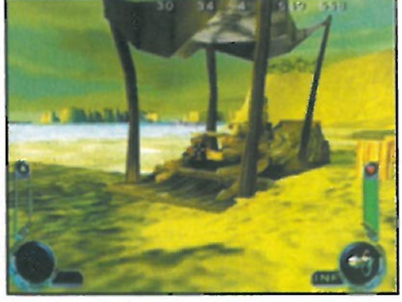
Determinadas escenas serán bastante "cruditas", con mucha sangre verde y vísceras inundando la pantalla. ¡Argh, qué asco!

En la segunda misión tendremos que rescatar a los Smarties usando el jet-pack.

## Míralo más cerca







Este juego os recordará mucho a «MDK Armageddon» porque una de las opciones más interesantes que incorporará es la de hacer zoom sobre cualquier parte del decorado gracias a unas armas de francotirador activables cómodamente con la cruceta digital. No hace falta decir que será muy útil al atacar a los "malosos".

proporcionará un Smartie (que son como una especie de enanos), gracias al cual podréis elevaros del suelo y volar durante unos instantes. Pero lo que verdaderamente distinguirá a este título del resto será la manera en la que se desenvolverá la aventura: lejos de pretender ser lo más realista o estresante posible, gozará de un considerable toque surrealista y absurdo, y durante la misma os reiréis a carcajadas asiduamente debido al gran sentido del humor que se ha imprimido a todo el juego. Donde más vais a notar esto es en los diálogos que mantendrán los personajes (de momento "in english", pero es de esperar que, por su importancia, sean traducidos para la versión final del juego), las simpáticas secuencias introductorias y en la resolución de los objetivos que deberéis cumplir, algunos de ellos tan atípicos como raros y divertidos.

Sin embargo, dentro de tanto aspecto positivo hay un apartado que nos preocupa: técnicamente, la versión que hemos probado mostraba unos gráficos atractivos, pero con una velocidad de renderizado (la llamada tasa de imágenes por segundo) bastante baja, por lo que el juego se mueve en conjunto muy despacio. De todas formas, sí que es cierto que aún les queda tiempo suficiente a sus programadores para intentar remediar este inconveniente. Esperemos que así suceda, pues de lo contrario el juego perdería gran parte de los alicientes que lo han hecho grande en PC.

### Lo Mejor

- Su original manera de enfocar la acción.
- El hilarante sentido del humor de los diálogos.

### Lo Peor

- El juego no transcurre todavía a la velocidad que requiere la acción.
- ¿Saldrá traducido?

**Primera Impresión**



Consola: PS2 Compañía: Square

# Las futuras joyas de Square

El sensacional DVD que trae de regalo la versión japonesa de «Final Fantasy X» nos ha permitido ver las primeras imágenes de «Final Fantasy XI», de «Kingdom Heart» (una colaboración entre Square y Disney) y una muestra del sistema PlayOnline. Aquí tenéis los detalles de estos tres proyectos.

# Final Fantasy XI



*Aquí podéis apreciar el sensacional aspecto gráfico de los personajes. Quizá no tan detallados como en «FF X», pero esto será porque el mundo va a ser mucho más extenso.*





El grupo de aventureros

## Tú y tus amigos sois los protagonistas

Si conocéis el juego de Dreamcast «Phantasy Star Online» os podéis hacer una idea aproximada de cómo va a funcionar «FF XI». Nos conectaremos a Internet a través de PlayOnline (de este servicio tenéis nuevos detalles en páginas siguientes) y crearemos un personaje que se puede unir a un grupo de aventureros formado, por ejemplo, por amigos nuestros. Aunque no se conoce el límite al número de personas de que constará el grupo, ya hemos visto que los tipos de personajes estarán sacados de la ambientación medieval: magos, guerreros, enanos, elfos y similares. Y el sistema de juego será también parecido al de «PSO», ya que el grupo podrá seguir jugando aunque uno de los jugadores se desconecte, y la siguiente vez que juguemos la aventura continuará desde el punto en que la dejamos. Aunque quedan incógnitas por desvelar, de momento ya podéis apreciar el sensacional aspecto gráfico que tendrán nuestros personajes.

## El mundo

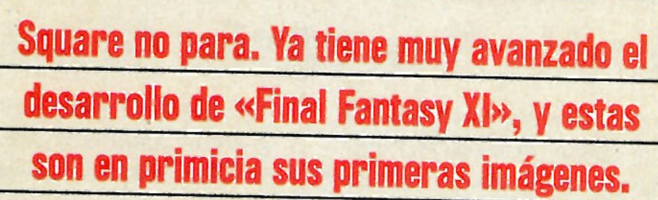
# Explora sin límites

El mundo de «FF XI» tendrá poco que ver con el de «Phantasy Star Online», porque intentará imitar a la realidad todo lo posible, sin poner límites a los escenarios. Encontraremos varios continentes con un clima, tipo de terreno y enemigos totalmente distintos. Cruzaremos desiertos, exploraremos zonas heladas, bosques, etc. y todo ello en perfectas 3D.









**Square no para. Ya tiene muy avanzado el desarrollo de «Final Fantasy XI», y estas son en primicia sus primeras imágenes.**



*La variedad de personajes será tan amplia que podremos manejar criaturas no humanas. Fijáos en la cola de este colega. Y es que la ambientación parece sacada de un libro de J. R. R. Tolkien.*

## El combate

# Todo será en tiempo real

En ninguna de las imágenes que hemos visto aparece ningún tipo de menú de acciones ni similar, por lo que el combate se perfila como en cualquier juego de acción, sin ninguna parada para elegir los golpes. De esta manera se conseguiría que la aventura transcurriese sin cortes y que la estrategia se aplique a la hora de colocar al grupo para que ataquen de manera más efectiva a los enemigos. Como veis, los combates serán duros y espectaculares.



## Los monstruos

# Criaturas del infierno





Estos dos gigantescos bichos, entre los que se encuentra un enorme Dragón, son algunos de los habitantes del mundo que tendremos que recorrer. Es de esperar que al eliminarlos consigamos experiencia, y que los monstruos más difíciles sólo aparezcan en los momentos más importantes de la trama. Una trama de la que de momento no se conocen detalles, pero que se rumorea podría ir cambiando a lo largo del tiempo, dando lugar a una aventura casi eterna.

# Big in Japan

# Kingdom Heart



**Square y Disney han unido sus fuerzas en un nuevo RPG con un estilo parecido a «Final Fantasy» donde aparecen los personajes más famosos de los dibujos animados.**



*El entorno de juego será totalmente 3D, y se parecerá mucho al de «Final Fantasy X», aunque con un aspecto menos realista y localizaciones más fantásticas. Desde luego, calidad no le va a faltar al juego.*

## Los protagonistas

### Donald y Pluto, estrellas del juego

Los personajes más carismáticos de la factoría Disney, como Donald, Pluto e incluso Dumbo, se unirán a otros nuevos creados por Square para dar vida a una gran superproducción. Y no penséis que se tratará de un juego para los más pequeños, porque como siempre Square ha creado una trama épica que cautivará a jugadores de todas las edades. En Navidades estará disponible en Japón.











*Esta es la nueva estrella de Square. Todavía no se conoce su nombre, pero sí que posee esta llave que además de servirle para atacar, le permite moverse desde el mundo real a la dimensión de los dibujos animados de Disney. Allí conocerá a Pluto y compañía.*

## Los combates

### Ataques con el sello Square

¿Quién dijo que el pato Donald no sabía pegar? Con un sistema de combate a priori muy parecido al de la saga «Final Fantasy», la pantalla se llenará de divertidos (y efectivos) golpes con objetos y explosiones mágicas. En la parte inferior izquierda de la captura de aquí abajo podéis ver que el menú de comandos recuerda al Sistema de Tiempo Activo de otros juegos de Square, y que en la parte derecha aparecen las barras de energía de los protagonistas. Sencillote, ¿no?





# Play Online

**Gracias a un vídeo incluido en el DVD hemos podido ver cómo funcionará este servicio de Square para usuarios de PS2.**

### Reta a tus amigos por Internet

## Los juegos online



Ya sabemos los dos primeros juegos que estarán disponibles en este servicio de Square para usuarios de PS2. Serán «Final Fantasy XI», y una versión especial de «Tetra Master», el juego de cartas de «FFVIII».




**Los usuarios japoneses de PS2 podrán disfrutar en breve de este servicio online para juegos, e-mail y chat de Square.**

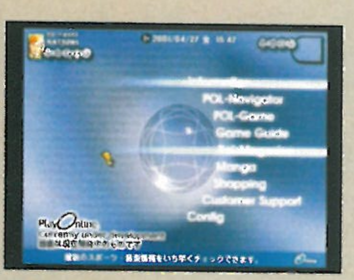
### Mil maneras de comunicarse

## Primeros pasos en PlayOnline

Si disponemos de un módem para PS2, podremos conectarnos a Internet, entrar en los servidores de Square y ponernos en contacto con los amigos que figuren en nuestra lista de contactos para chatear con ellos, citarlos para jugar una partida de «Final Fantasy XI», enviarles un e-mail o incluso mandarles una foto de las vacaciones. Luego podremos ir de compras virtuales, leer algún manga... Las posibilidades se perfilan inmensas.




*Todo preparado: la PS2, el monitor, el módem, el teclado y... a conectarse.*



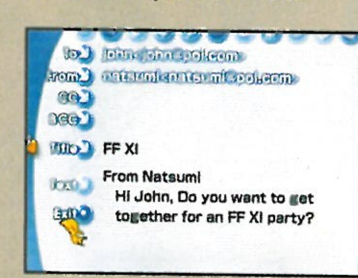

*Aparece el menú de opciones. Nos vamos a crear un nombre de usuario.*




*Introducimos nuestros datos y ya estamos listos para la aventura.*




*Podemos crear una lista de amigos y ver los que se conectan.*




*Aquí podemos chatear con ellos. ¡Y nos invitan a una partida de FF XI!*



*Y un amigo nos manda una foto que se sacó esta mañana. ¡Genial!*

### ¿Móvil o mando para PlayOnline?

## Entra en juego a distancia

Todavía no sabemos muy bien si se trata de un modelo de móvil con opciones específicas para conectarse a PlayOnline, o de un mando diseñado especialmente para transmitir mensajes a los servidores de Square y otros otros usuarios del servicio. El caso es que en el DVD aparecen unos jóvenes nipones mandándose mensajes entre ellos, y el aparato muestra las iniciales de PS2. De momento parece desprenderse una cosa importante: que Square quiere crear una comunidad de usuarios que puedan comunicarse tanto conectados a Internet como en cualquier situación cotidiana. ¿Llegará a España?




*Este curioso aparato llamado "PS02i" está relacionado con PlayOnline y sirve para enviar mensajes cortos.*

Consola: PlayStation 2 Compañía: Sony

# ¡¡Avioncitos de colores!!

**Hace ya uno año que lo vimos por primera vez en el Tokyo Game Show de Otoño de 2000, pero ahora que este simulador de vuelo acaba de salir en Japón, ya os podemos contar que se trata de algo diferente de lo que suele ser u[n] juego de aviones. Ya sabéis que aquí, en el país del sol naciente, siempre están innovando...**

# Sky Gunner

Una misión de defensa

## Pero, ¿va de aviones "en serio"?

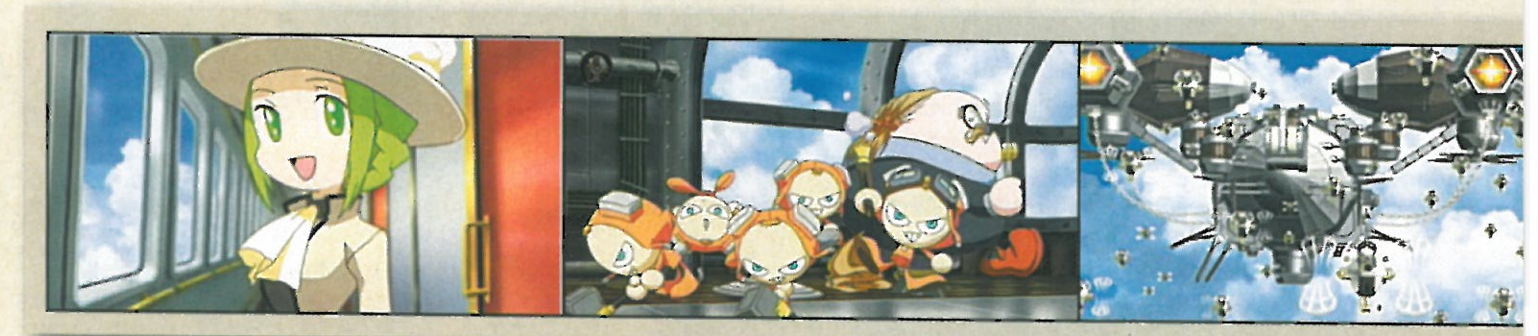
La bella ciudad de Rive está siendo atacada por tierra y aire, a manos de un ejército de malvados engendros mecánicos, y todos sus habitantes corren peligro. La única esperanza para ellos está en los gunners, un grupo de intrépidos aviadores -a los cuales pertenecemos nosotros- que disponen de un montón de aviones armados hasta los... las alas, con misiles y railguns. Así que, como buenos ciudadanos que somos, vamos a tener que sacar a pasear nuestro curioso biplano, diseñado al estilo de los primeros aparatos voladores de principios del siglo pasado, y mandar al otro barrio a los numerosos enemigos que nos vamos a encontrar.




*Contamos con un montón de indicadores con iconos en pantalla, para controlar los enemigos, la munición, los daños recibidos y el nivel del combustible.*




*No se trata precisamente de un juego fácil, pues, además, el sistema de control utilizado necesita que le dediquemos algo de tiempo a la práctica, pero una vez asimilado todo resulta de lo más entretenido.*



## Un control revolucionario

# Un sistema basado en objetivos

Hasta ahora, el único juego de aviones en el catálogo de PS2 era «Sky Oddysey», en el que no había nada de disparos y el sistema de control estaba enfocado principalmente al máximo realismo posible. Por eso, la nueva forma de pilotar que Sony ha inventado para este simulador/shoot'em up está gustando tanto en Japón.

Básicamente, la cosa consiste en que el juego detecta automáticamente el objetivo al que vamos a atacar, lo enfoca, y la cámara se mantiene fija en él hasta que acabamos con dicho enemigo. Mientras tanto, nosotros podemos movernos con plena libertad alrededor de él, ejecutando montones de maniobras aéreas y esquivando sus ataques mientras descargamos nuestro propio armamento sobre el bicho en cuestión.

El resultado es un tipo de control nunca visto hasta el momento, al que parece un poco difícil acostumbrarse, pero que con la práctica acaba haciéndose tremendamente eficaz y emocionante.







Algunos personajes se ponen en contacto con nosotros en plena acción, para darnos pistas e instrucciones sobre lo que debemos hacer.




Nos movemos en un entorno con libertad casi total de movimientos, ya que todo gira en torno al enemigo que tengamos en el punto de mira.

**Sony se desmarca de los simuladores de vuelo clásicos con un juego al más puro estilo manga, lleno de colorido y diálogos de juego de rol, y aderezado con un sistema de control revolucionario.**




Aparte de la ametralladora básica, podemos equipar otras armas más contundentes, con efectos devastadores sobre los enemigos.

Para hacer más ameno el desarrollo de las fases, Sony ha incluido un montón de escenas de vídeo manga, en las que además de enterarnos del resto de la historia, podremos echarnos una sonrisa, pues son muy divertidas.

## Combate aéreo al estilo manga

# Un look diferente

Otra de las características que diferencian a «Sky Gunner» es su colorista aspecto gráfico. Aquí no encontramos texturas hiper-realistas, ni mapeados extremadamente parecidos al mundo real. En su lugar, se ha optado por una estética totalmente manga, con personajes llenos de vida , limpieza en las texturas, explosiones en plan multicolor -que más bien parecen fuegos artificiales- y un apartado sonoro a la altura del resto.

Como veis, Sony no ha pretendido crear un juego de disparos en plan serio, sino más bien un título que entre fácilmente por los ojos, y que resulte divertido por encima de todo.




Como si fueran combos, las combinaciones de disparos que consigamos acertar nos darán más puntos de lo habitual.

# Alucinantes persecuciones de coches

# The Italian Job

**A alguien se le ocurrió una vez que trasladar las persecuciones de coches de las películas de acción a los videojuegos sería un gran acierto. Las dos partes de «Driver» le dieron la razón, y ahora este juego corrobora el éxito del género.**

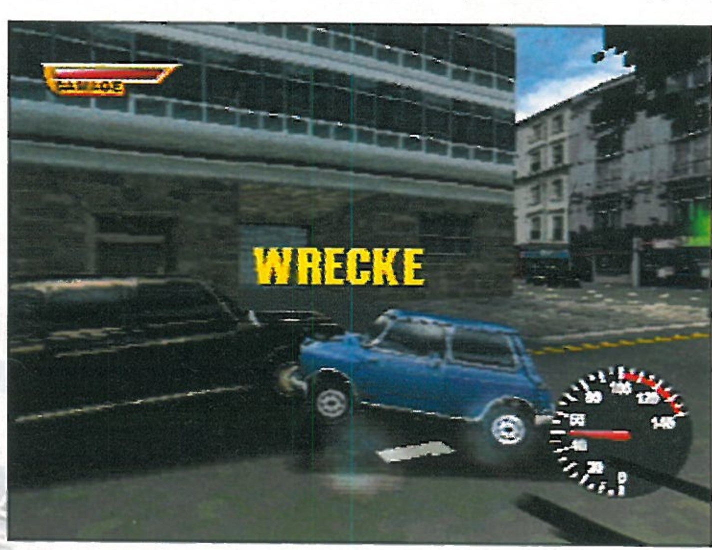
Este mes los aficionados a este mundillo podemos estar especialmente felices: la práctica totalidad de consolas han recibido al menos un título de los clasificados como "AAA", o lo que es lo mismo, de los de quitar el hipo, y en lo que se refiere a PSX ese juego en cuestión es «The Italian Job», un producto de las manitas de Pixelogic Limited. Este CD está basado en la película del mismo nombre de la compañía Paramount, y en la cinta podíamos contemplar bastantes escenas de atracos indiscriminados a Bancos utilizando "Minis" como vehículos esenciales para salir pitando. Pues bien, con la licencia en la mano a los programadores se les ocurrió que la mejor manera de exprimir al máximo el argumento de dicha película era desarrollando un título con una mecánica de juego muy similar a la que hemos disfrutado en «Driver», que como todos conocéis está basada en salvajes persecuciones de coches con un marcadísimo toque arcade, y la verdad es que viendo el resultado final os podemos confirmar que han acertado de pleno.

## MISIONES DE TODO TIPO

Su modo principal (con el original nombre de... sí, "Italian Job") es el que refleja de forma más palpable tal espíritu. A lo largo de sus 16 niveles debemos completar en un tiempo determinado una gran variedad de "interesantes" misiones: liberar a presos de la "trena", transportar mercancías de todo tipo o perseguir al coche que se nos indique cueste lo que cueste. Para ello disponemos de 13 vehículos diferentes, los cuales se irán destrozando poco a poco a consecuencia de los impactos que nos iremos dando contra otros coches, autobuses, elementos que forman parte del mobiliario urbano o, los más frecuentes, contra las patrullas de policía, que intentarán pararnos los pies identificando nuestra matrícula.

De los demás modos complementarios, llamados Checkpoint, Free Ride, Party Play y Destructor, el que más nos mola es este último. Nuestro objetivo en este caso es golpear al mayor número de conos que están dispuestos en el recorrido, y hacerlo antes de que acabe el tiempo prefijado. Al principio parece fácil, pero después la cosa se complica que da gusto y el nivel de diversión se dispara proporcionalmente. Por contra, la modalidad "Party Play" nos ha dejado algo más fríos. En ella es posible organizar competiciones de hasta ocho participantes -algo que nos parece perfecto- pero lo malo es que no nos deja jugar a dos personas a la vez, ya que todas las pruebas se efectúan por turnos. Está bien, pero ➤




*Aunque en todas las capturas que acompañan estas líneas aparezcan los textos en inglés, nos os preocupéis: el juego va a salir traducido y doblado.*

Tipo: **Velocidad/Acción**
Compañía: **SCI/Pixelogic Limited**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8** (+13 años)
Idioma: **Castellano**

## Bonita introducción




*Nada más cargar el CD una corta pero espectacular secuencia de vídeo nos da la bienvenida, poniéndonos inmediatamente en situación sobre lo que nos espera en este título de SCI: velocidad, peligro y mucha acción. La calidad de las imágenes es bastante aceptable, y la música que las acompaña es cañera a tope.*

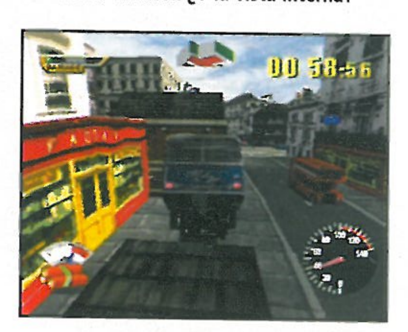


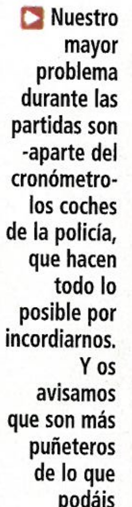

Para seguir la acción sólo contamos con una cámara exterior. ¿Y la vista interna?




Las persecuciones a otros coches son uno de los objetivos más "chungos" de conseguir. Es que van como balas, los tíos.

**Las persecuciones de coches está recreadas con enorme CALIDAD y resultan de lo más DIVERTIDAS.**





Nuestro mayor problema durante las partidas son -aparte del cronómetro- los coches de la policía, que hacen todo lo posible por incordiarnos. Y os avisamos que son más puñeteros de lo que podáis pensar.




Estas bellas señoritas forman parte de una de las primeras misiones del juego. Sin comentarios...



## De buga en buga





*Dependiendo de la misión que tengamos que realizar, partiremos con un vehículo adecuado a las circunstancias. Hay nada menos que trece de ellos a nuestra disposición.*



El bus que controlábamos llevaba una bomba encima y... bueno, ha explotado en nuestra cara, je, je, je.

# The Italian Job



¡Bendita sea! Fijaos la que hemos montado al volante del bus. ¡Si es que nosotros para esto no valemos, oiga!



Antes de ponernos manos a la obra, se nos informará detalladamente y de viva voz sobre el "trabajito" a realizar.

## De todo un poco





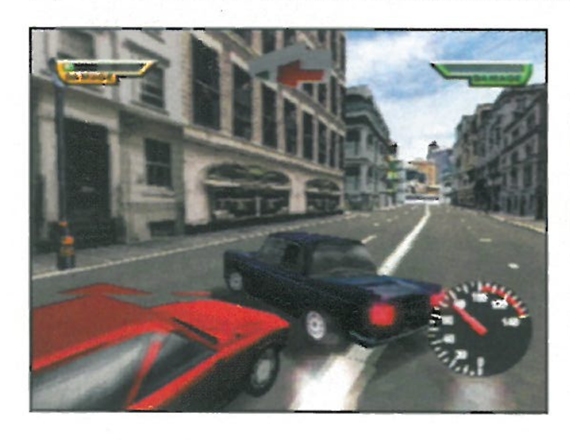
*La variedad de los distintos objetivos que deberemos cumplir es uno de los muchos puntos fuertes de este «Italian Job», y así nos las apañamos para robar coches, transportar bombas o perseguir con a toda pastilla a determinados personajes nuestro coche.*



*Accidentes como el de esta captura están a la orden del día.*



**Alternativas:** *Las dos partes del conocidísimo «Driver» de Reflections son la referencia más clara. Si ya los tenéis, también podéis probar el más reciente «World Scariest Police Chases», aunque su nivel es algo inferior.*





no termina de llenarnos. Pero bueno, suponemos que no se puede tener todo.

Afortunadamente, donde sí que se ha dado el do de pecho -y de qué manera- es en el acabado gráfico y sonoro. Los tres entornos en los que se desenvuelven nuestras andanzas -Londres, Turín y Los Alpes- han sido recreados con una profusión de detalles inaudita, asemejándose increíblemente a los escenarios reales, y todo ello sin aparecer ni gota de niebla y con un mínimo efecto "popping". Los vehículos, por su parte, también han sido muy bien tratados y además se comportan de forma admirable, favoreciendo mucho su control. También el sonido merece ser alabado, entre otras cosas porque sus creadores se han molestado en doblar todas las voces y diálogos a nuestro idioma, lo que siempre es de agradecer.

Como veis, el jueguecito es una auténtica bomba pero, ¿tiene algún defecto? Pues sinceramente tenemos que decir que muy poquitos y de escasa relevancia: a lo ya comentado sobre el tema "multiplayer", tan sólo debemos añadir la cuestionable duración del modo principal, pues las 16 fases no os durarán más de un par de semanas, y los tiempos de carga, que se hacen pesados. Y nada más. Así pues, la cosa está clara: «Italian Job» es una compra ineludible.

*Sergio Martín*

## Gráficos: 92

Ejemplares. Los escenarios tienen un nivel de detalle casi enfermizo y se parecen bastante a los reales. Los coches están muy bien modelados, aunque no se abollan (eso ya era mucho pedir).

## Sonido: 90

Las músicas no molestan y pasan algo desapercibidas, pero los efectos sonoros son para quitarse el sombrero, tanto por su calidad como por su número. Mención especial para el logrado doblaje de todas las voces.

## Jugabilidad: 95

Irresistible. «Italian Job» es uno de esos escasos títulos que te invitan a jugar una vez tras otra y no encuentras forma humana de parar. Además, posee un montón de modos de juego de lo más sugerentes y entretenidos.

## Diversión: 94

Aún sin contar con un multijugador de los buenos, y sin ser demasiado largo, es tan divertido que invita a jugarlo una y otra vez.

## Opinión:

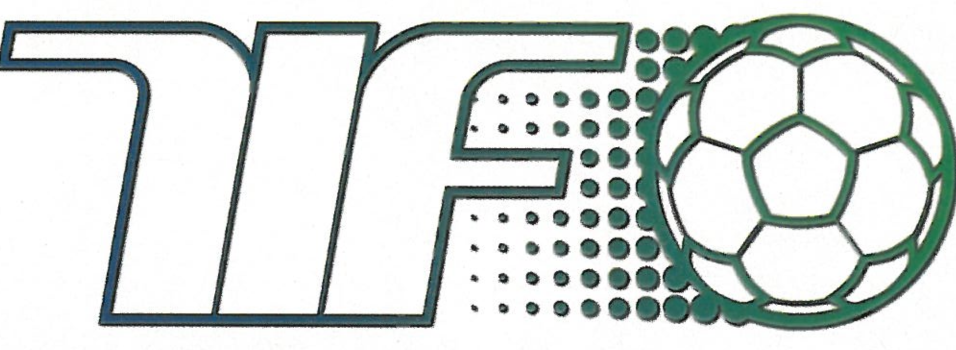
Parece que los de SCI han reservado lo mejor para el final, y se han marcado uno de los juegos del año para PSOne. «Italian Job» lo tiene todo: un apartado técnico de lujo, opciones de juego a mansalva, un manejo de los coches simple y fiable y diversión desde la primera partida. Lo único que puede achacársele es la duración del modo principal, pero da igual, porque te lo acabarás jugando más de una vez. Qué queréis que os digamos, haceos con él.




BLOODY ROAR 3
EL BEAT'EM UP MÁS AVANZADO
PARA PLAYSTATION 2
PlayStation 2
BLOODY ROAR 3
EL RETORNO DE LA BESTIA
Nueva web
www.virgin.es
HUDSON
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE

# El primer "título" de la temporada

**Sony sigue empeñada en triunfar en el fútbol. Después de dos notables entregas en PlayStation, llega el estreno de SU saga en PS2, un juego brillante y repleto de posibilidades que se convierte, sin duda, en el mejor juego de fútbol de PS 2 hasta la fecha.**




No es fácil triunfar en un género como el fútbol, en el que se han visto infinidad de juegos de todos los colores, y donde, además, hay dos sagas que le han pillado el punto al asunto y nos deleitan año tras año con entregas sensacionales (¿os hace falta que os diga que son «FIFA» e «ISS»?). En Sony han decidido que, de momento, está todo inventado en el balompié virtual, así que se han decantado por presentar un juego que incluya todo lo bueno que se ha visto hasta el momento en otros juegos, pero con la mayor calidad posible. Es decir, «Esto es Fútbol 2002» se convierte así en un simulador muy jugable, con una realización técnica de altísimo nivel e infinidad de equipos (con las plantillas actualizadas y los nombres reales de los jugadores), opciones y torneos. Vamos, que no vais a ver nada nuevo o revolucionario en este juego, pero casi todos los elementos que conforman este título son de calidad "extra".

## JUGABLE PERO TAMBIÉN EXIGENTE

Por empezar por lo más importante, os diremos que el tipo de simulación que nos encontramos está mucho más cercana a «ISS» que a «FIFA». ¿Qué quiere esto decir? Pues que se trata de un juego asequible, que permite disfrutar desde el primer momento a cualquier tipo de jugador, pero que se vuelve exigente cuando llega la hora de jugar bien al fútbol y realizar virguerías de todo tipo (regates, remates complicados, paredes...) «Esto es Futbol» exige ajustar la fuerza y la dirección en cada desplazamiento del balón, ya sean pases o tiros, lo que la da un realismo muy agradecido y a la vez impide que veamos muchos encuentros en los que haya un saco de goles. Luego hay movimientos para expertos (vaselinas, corners ensayados) que requieren aún más habilidad y práctica. En fin, aprendizaje progresivo, que se llama, ideal para un juego de fútbol.

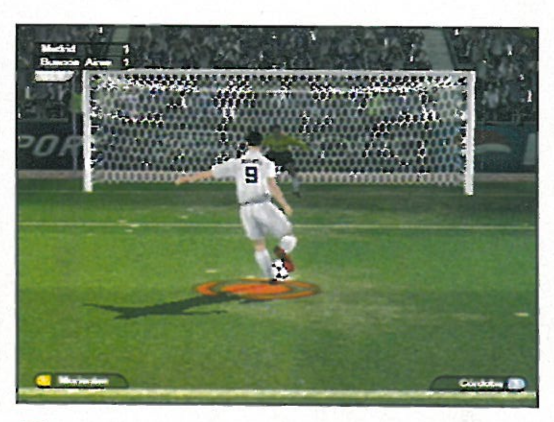
Por otro lado, los puristas pueden estar tranquilos. El juego incluye equipos para para un tren, desde selecciones nacionales, hasta ligas nacionales con sus respectivos clubs, pasando por equipos históricos y de aficionados. Vamos, tantos o más que en el «FIFA». Y para todos ellos, torneos de todo tipo, con ligas, copas, competiciones de selecciones y torneos personalizados. Y por último, que no menos importante, nos encontramos ante uno de los mejores acabados gráficos que se han visto en PS2, con animaciones increíbles, unos cuantos detalles impagables y el mayor parecido (no exagero) que se ha visto con los jugadores reales.

En fin, como os decía antes, todo lo que se le puede pedir a un juego de fútbol. Bien es verdad que los comentarios en castellano no llegan al nivel del FIFA, que no hay demasiadas cámaras y que falta un modo entrenamiento. No es el juego perfecto, pero sí un grandísimo simulador que satisfará plenamente a cualquier usuario.

*Manuel del Campo*




El acabado técnico del juego es soberbio, tanto en el diseño como en las animaciones de los jugadores.



Los penalties sí que presentan como novedad una barra de fuerza al estilo de las de los juegos de olimpiadas,

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **SCEE**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8** **(TP)**
Idioma: **Castellano**

## ¡Pero si son ellos!


Zinedine Zidane

Roberto Carlos

*El parecido que se ha logrado con el diseño de algunos jugadores con respecto a sus modelos reales es impresionante, el mejor de cuantos hayáis visto. Todo se debe al escaneo de 250 caras reales de otros tantos jugadores -los más conocidos- unido a otros rasgos físicos destacados.*



La intensidad del juego no baja en ningún momento, hay oportunidades, pero sin demasiados goles, y las variantes son ilimitadas. La simulación de «EeF» es realmente sensacional.

## JUGABILIDAD y gran despliegue gráfico le convierten en el MEJOR juego de fútbol para PS 2






El realismo del juego obliga a tener habilidad para marcar goles.






**Alternativas:** *Hasta ahora eran las versiones anteriores de «FIFA« e »ISS«, pero como están a punto de salir las nuevas, pues habrá que esperar. Eso sí, ya pueden ser buenas para superar la calidad de «Esto es Fútbol 2002».*



*El juego tan solo presenta dos perspectivas, horizontal y vertical, con tres alturas diferentes cada una.*



*También se ha logrado plasmar con maestría la ejecución de las faltas, una asignatura pendiente en muchos simuladores. Con habilidad se conseguirán auténticos golazos.*

### Gráficos: 91

El acabado en general es sobresaliente, con especial mención para las animaciones y, sobre todo, en el parecido de los jugadores con los modelos reales. Lástima que no se hayan incluido un mayor número de cámaras.

### Sonido: 75

Los comentarios del locutor Gaspar Rossetti son buenos, pero no llegan a la altura de los de FIFA. Los efectos de sonido cumplen, pero sin la brillantez de los gráficos.

### Jugabilidad: 91

Accesible pero duro cuando hay que jugar de verdad. Una delicia, porque además sus posibilidades son amplias y el control es exquisito.

### Diversión: 90

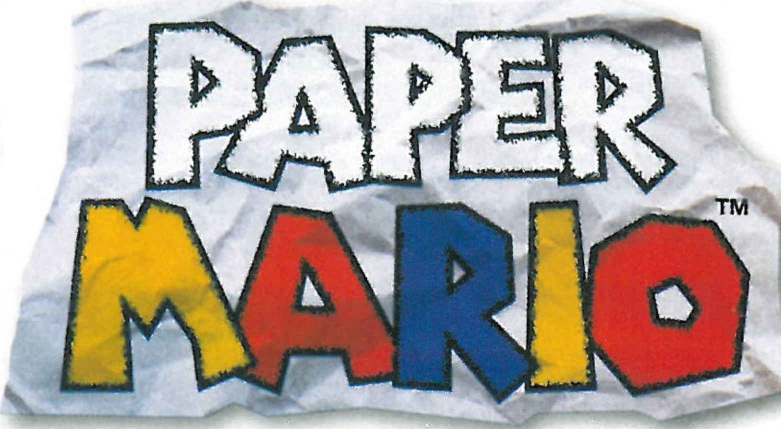
A su incuestionable jugabilidad, hay que sumarle su legión de equipos y la variedad de torneos, sin olvidarnos de los cuatro niveles de dificultad. Fútbol para rato.

### Opinión:

Las tres columnas sobre las que se asientan los mejores juegos de fútbol, jugabilidad, gráficos y equipos/opciones, alcanzan en este juego el sobresaliente, y eso es mucho decir. No aporta nada nuevo al género y se advierten algunos detalles mejorables, pero su acabado general es soberbio, y podéis tener por seguro que quien lo compre se sentirá muy satisfecho. Además, al igual que «ISS», cuenta con el don de la "imprevisibilidad": cualquier cosa puede pasar el los partidos, y eso le hace apasionante.

**Valoración 90**

# Llega rol del bueno pero... ¿sólo para niños?




**Cualquiera que eche un vistazo a las pantallas que acompañan a este texto seguro que piensa que el nuevo cartucho protagonizado por el incombustible fontanero está claramente orientado a los más pequeños. Bueno, pues va desencaminado, ya que su calidad le hace ideal para cualquier usuario.**



*Interactuando con el escenario obtendréis monedas y otros objetos. Cuando Mario avanza lo hace con el estilo clásico de las plataformas.*

Verdaderamente, el proceso de desarrollo de este RPG ha sido de todo menos normal: al principio se iba a concebir como una continuación "al uso" de «Super Mario RPG» de SNES (el cual nunca llegó a España), más tarde corrieron rumores que apuntaban a que el proyecto había sido cancelado y, al final, la historia ha terminado dando un giro radical: «Paper Mario» se ha convertido en un título dirigido en especial a todos aquellos que no son demasiado amigos del rol puro y duro. Precisamente, esta es la premisa básica que debéis tener en mente al acercaros a este juego: todos los elementos que conforman cualquier RPG sólido (combates, diálogos, ítems, ...) están presentes, pero han sido adaptados para que resulten más accesibles de lo que suele ser habitual. Por poner un ejemplo, los (para muchos) farragosos combates por turnos han sido planteados de una manera muy sencilla, con una interfaz de lo más clara y digerible. Esto no quiere decir que a consecuencia de estos arreglos el cartucho haya quedado mermado en cuanto a sus posibilidades jugables. Más bien al contrario, se ha conseguido un sistema de juego muy entretenido, que mezcla a la perfección las clásicas plataformas con el mejor rol, y gracias a él la aventura termina enganchando como pocas.

## DELICIOSAMENTE "PLANO"

Aún así, lo que más llama la atención de «Paper Mario» es su peculiar estilo gráfico, que recuerda mucho al utilizado en juegos como «Parappa the Rapper» para PSX, pero con un resultado más vistoso. Los personajes parecen recortes de dibujos hechos a mano moviéndose sobre escenarios 3D de tonalidades muy "pasteloides", en los que se realizan todo tipo de cambios de perspectiva y juegos de luces, dando como fruto uno de los títulos más bonitos jamas creados para N64. Claro que esta original propuesta gráfica puede tener sus detractores, que piensen que este "look" resulta demasiado infantil. Gran error. Detrás de esa apariencia se esconde uno de los mejores juegos que han pasado últimamente por N64, y aunque es verdad que su sistema de juego está planteado desde la sencillez, sus posibilidades y duración son similares a las de los mejores juegos de rol, y es capaz de atrapar a cualquier tipo de jugador salvo, quizá, a aquellos que gusten de RPG's muy complejos y adultos, del tipo «Vagrant Story».

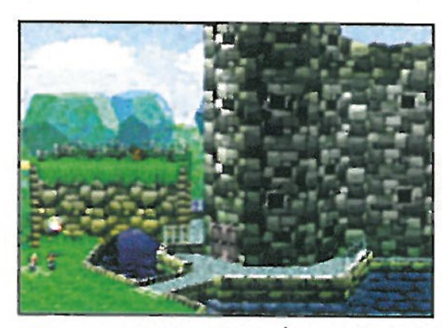
*Sergio Martín*





*"Sobando" se recuperan todas las energías en un pis-pas.*

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Nintendo/Int. Systems**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Textos en castellano**


Esta es una vista panorámica de una de las fortalezas en la que tendréis que adentraros.


A pesar de todo, qué queréis que os digamos: a nosotros nos encantan los gráficos.

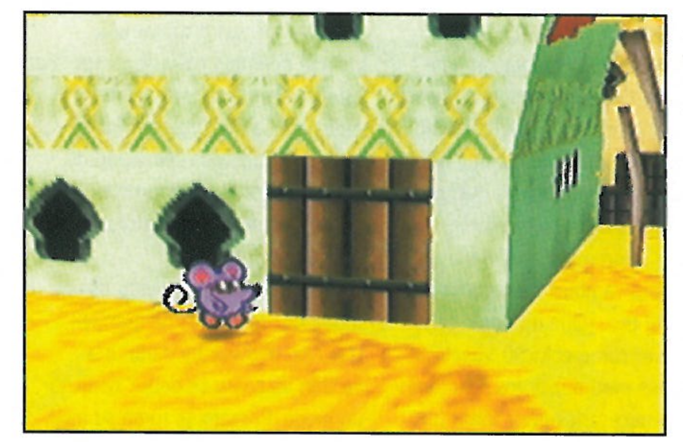


## Bueno, bonito y... ¡traducido!




Debido al carácter y, sobre todo, al público al que está dirigido «Paper Mario», hubiera sido una incongruencia sacar el cartucho sin la traducción de sus textos. Por suerte, en Nintendo pensaron de la misma forma, y así Mario y sus amigos hablan en perfecto castellano.

**El polifacético Mario nos trae un PRECIOSO RPG SENCILLO pero adictivo y completo, y que además es APTO para todas las EDADES.**





*El juego tiene pila para salvar hasta cuatro partidas diferentes. Se agradece.*

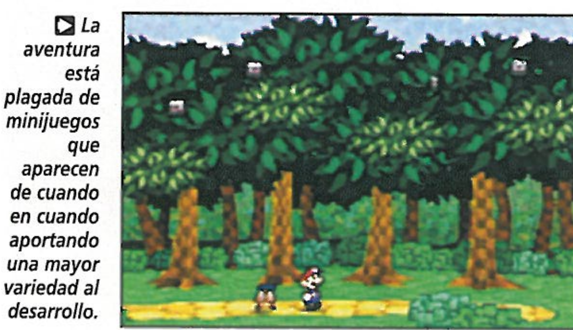


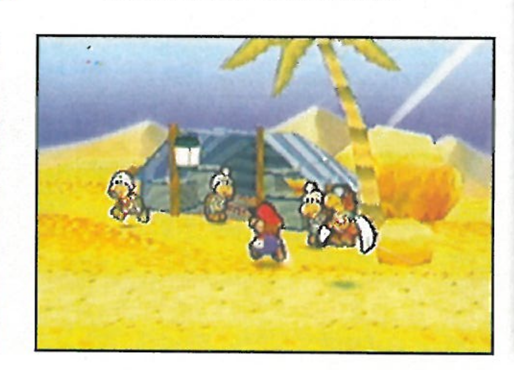
## Alternativas:

*Como es normal, las más evidentes (y casi únicas) son las dos aventuras de Link en «Ocarina of Time» y «Majora's Mask», ambas de una calidad impresionante. «Paper Mario» estaría un par de peldaños por debajo.*


*El menú de opciones de los combates es muy fácil de utilizar. Así da gusto.*

*La aventura está plagada de minijuegos que aparecen de cuando en cuando aportando una mayor variedad al desarrollo.*





### Gráficos: 89

Vale, puede que sean algo "aniñados" y todo eso, pero no quita para que les reconozcamos su extremada originalidad y riqueza plástica. Desde luego, son únicos.

### Sonido: 82

Músicas variadas y resultonas con un aire de lo más alegre que son secundadas por unos efectos bastante convincentes.

### Jugabilidad: 90

Al principio todo resulta demasiado simple y facilón, pero más tarde se van añadiendo elementos extra que le otorgan la solidez y profundidad de los mejores RPG's, con el clásico toque plataformero, en una mezcla totalmente irresistible.

### Diversión: 86

Su dificultad no es que sea muy alta, pero la aventura se hace bastante larga y plantea nuevos retos constantemente. Os lo pasaréis bien durante mucho tiempo con este juego.

### Opinión:

Si lográis desprendeos de los prejuicios que podáis haber acumulado a causa de su "especial" apartado gráfico -que es magnífico, por otra parte- con «Paper Mario» descubriréis un RPG que puede llegar a engancharos por su extensión, sencillez, simpatía y originalidad, siguiendo la estela de los mejores juegos del fontanero. Además, teniendo en cuenta como está el panorama "rolero" en la 64 bits, este cartucho es toda una bendición. ¡Ah! y trae todos los textos en castellano.

### Valoración 87

# "...pues yo tengo un coche que flota, se convierte en moto y además dispara"

# SPY HUNTER®

**No es "El Coche Fantástico" y tampoco se parece al Aston Martin de 007, pero teniendo en cuenta que nació en 1983, dudamos que ninguno de estos supercoches goce de tan buena salud como el que Midway acaba de resucitar en PS2.**




*Aunque podemos disparar, es mucho más entretenido arrollar a los enemigos que nos disparan a pie.*

¡Menudo cambio! Seguro que al echar un vistazo al título a los más mayorcetes se os han venido a la cabeza imágenes de un coche tipo "micromachines" visto desde arriba y disparando sin parar sus ametralladoras contra unas "hormiguitas" con forma de moto. Eso ocurría en un Spectrum hace más de 16 años. Pues imaginad nuestra sorpresa al descubrir que el nuevo «Spy Hunter», además de conservar el planteamiento original -básicamente conducir un vehículo disparando a todos los enemigos que se cruzan en nuestro camino - ha ganado un estupendo aspecto 3D que nos permite pilotar desde una perspectiva trasera. Pero esa es sólo una de las novedades, porque Midway se ha sacado de la manga un título que, además del nombre, lo único que conserva del original es su enorme diversión.

Como todo buen supercoche, la gracia está que a pesar de la variedad de enemigos -camionetas de reparto camufladas, helicópteros- nuestro deportivo está preparado para todo, gracias a su impresionante arsenal, con armas de todo tipo, y a que es capaz de transformarse en casi cualquier cosa, desde una moto hasta una lancha armada "hasta la hélice", para atravesar los lugares más complicados de cada fase.

**UN CONTROL COMPLICADO**

Pero no os vayáis a pensar que basta con decir "gadgetomisil" para controlar tanto artilugio. De hecho el principal inconveniente con que nos vamos a encontrar es que, pese a los niveles de entrenamiento, a veces es imprescindible detener el coche para cambiar de arma y ajustar el tiro. ¿Que no nos creéis? Pues a ver como colocáis vosotros las manos para pulsar los 5 botones que son necesarios para soltar un cohete teledirigido mientras seguís conduciendo, claro.

Afortunadamente tanto esfuerzo tiene su recompensa. Cada nivel cuenta con caminos alternativos y diferentes objetivos de modo que, aunque para "cumplir" sólo es necesario llegar al final de cada tramo y acabar con el enemigo que sea, para abrir los siguientes escenarios y conseguir mejoras para el coche hace falta completar todas las misiones. Además, cada fase superada pasará a estar disponible en un modo para dos jugadores, en el que podemos disputar una carrera mientras coleccionamos una especie de marcadores y "freímos" a disparos a nuestro contrincante. ¡Y tanto la estupenda sensación de velocidad como los enormes escenarios del modo historia se mantienen intactos!

Ahora que se han puesto tan de moda os "remakes" de grandes clásicos, Midway ha dado una lección de cómo se debe "resucitar" un juego. Primero se toma su idea, se le aplican los últimos avances técnicos y ¡tachán! «Spy Hunter» vuelve a convertirse en uno de los juegos más entretenidos para PS2.

*David Martínez*







**Cuando nuestro supercoche está "tocado", se transforma en una moto de menor resistencia pero mucho más rápida. El armamento no varía.**

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (+16 años)
- Idioma: **Inglés**

## El «Spy Hunter» de 1983




*¿A que no se parece mucho? Pues además hay que tener en cuenta que se controlaba con un extraño volante lleno de botones, una palanca con 2 marchas y un pedal para acelerar.*

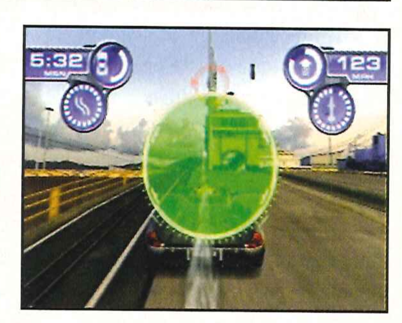



*Como en el original, el truco está en no soltar nunca el gatillo, aunque ahora contamos con un punto de mira para facilitarnos un poco las cosas.*



*«Spy Hunter» está aderezado por la típica historia de agentes secretos, aunque conserva su estilo arcade.*

**Midway nos trae "remake" tan DIVERTIDO como el original pero aún más cuidado y ESPECTACULAR**



*Un sofisticado sistema de radar nos ayuda a diferenciar a los civiles de los agentes enemigos ocultos.*

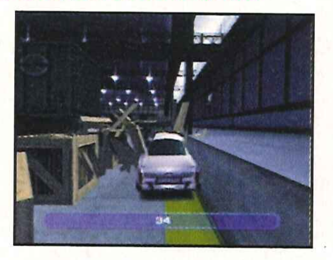


Dos jugadores pueden competir en una carrera en la que, además de recoger items, se puede disparar.



La perspectiva desde el interior es más rápida, más espectacular y también más difícil de dominar.

## Mientras funcione...




*No penséis que tener un supercoche en el garaje significa tener que renunciar al placer de manejar una lancha, motos, coches mejorados e incluso algún utilitario que nos encontremos con las llaves puestas. Vamos que podemos presumir de un buen catálogo de vehículos preparados para acabar con el crimen organizado.*



### Alternativas:

*Si ya os habéis hecho con el todopoderoso «GT 3» y buscáis un poco más de acción, «Spy Hunter» es la mejor opción, por encima de «Twisted Metal» o «Extreme G3».*

### Gráficos: 80

Además de llenar la pantalla con explosiones y demás efectos de última generación, «Spy Hunter» cuenta con algunos recursos -como la transformación de los coches- verdaderamente sorprendentes.

### Sonido: 73

No sólo rescata la banda sonora del clásico, sino que ritmos marchosos y unos efectos de sonido correctos ambientan cada nivel, aunque, las voces se encuentran en inglés.

### Jugabilidad: 71

Nuestro vehículo cuenta con tantos artilugios que, al final, tenemos que pensarnos las combinaciones de botones antes de ponernos a disparar. Por fortuna, el sencillísimo control del coche lo compensa.

### Diversión: 80

No todo iba a ser conducir y disparar. También hay objetivos secundarios y un sensacional modo multijugador que nos aseguran muchas horas de diversión.

### Opinión:

Ya sospechábamos que los nostálgicos de la recreativa iban a disfrutar de lo lindo con este "remake" de «Spy Hunter», pero lo que nos ha pillado por sorpresa es que el juego de Midway pudiera rejuvenecer tanto en sus apartados técnicos y a la vez conservar toda la diversión del original. «Spy Hunter» es un arcade "como los de antes", sin mayores pretensiones. Se deja jugar desde el principio, y su creciente dificultad y la acción sin descanso "enganchan" al más pintado.

**Valoración 78**

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Z-Axis**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (TP)
- Idioma: **Inglés**

# Llegan los saltos y acrobacias a PS2

**Nuestro querido Dave Mirra y sus amigos nos invitan por primera vez en PS2 a que nos pongamos el casco y demás protecciones y les acompañemos en uno de sus cotidianos y nada convencionales "paseos" en bicis BMX realizando piruetas. ¿No es una oferta de lo más tentadora?**

## DAVE MIRRA 2 freestyle bmx™



El diseño de los escenarios nos permite dar saltos estratosféricos.



A nosotros así nos lo parece, y no hemos dudado ni un instante en probar lo que nos ha preparado Acclaim en su nuevo título deportivo para PS2. Como ya sabréis, este juego es uno de los que sigue a pies juntillas lo que Activision y su genial «Tony Hawk» pusieron tan de moda hace un par de años, es decir, recorrer libremente amplios escenarios a bordo de nuestra BMX realizando todo tipo de virguerías y cumpliendo al mismo tiempo otra serie de objetivos (como alcanzar de un salto una altura determinada, "grindear" por lugares peligrosos o superar cierta cantidad de puntos a base de acrobacias) para ir desbloqueando progresivamente el resto de las pistas -8 en esta ocasión- y un buen número de secretos ocultos. En esta segunda parte sus programadores no han variado demasiado este esquema respecto al juego de PSOne, y prácticamente se han limitado a potenciar todo lo referido al área técnica. Así, nos encontramos con unos decorados mastodónticos, detallados y bien trabajados (aunque con algo de "popping") los cuales se muestran plagados de bordillos, rampas, barandillas y toda clase de elementos que, a priori, nos permiten hacer una gran gama de diferentes "tricks". La música tampoco ha sido descuidada (si bien no podemos decir lo mismo de los efectos sonoros), y grupos tan famosos como "Rancid" nos acompañan durante nuestras correrías. Hasta aquí todo perfecto. El único problema de «Dave Mirra 2» lo hallamos en su parte jugable, que no acaba de brillar a la altura de todo lo que prometía inicialmente. Esto es debido a un mal seguimiento de la acción por parte de la cámara (sobre todo en los saltos), y que además se atasca de vez en cuando en algunas partes del escenario. Por otra parte, los estupendos escenarios no están muy bien aprovechados, porque los objetivos que nos proponen son escasos y queda mucho espacio "vacío". Aún así, es un juego bastante entretenido, en el resto de aspectos bien realizado y el único "bicis" para PS2, por lo que la falta de competencia puede hacer que obviéis estos defectos.

### Pues a mí me mola más mi circuito

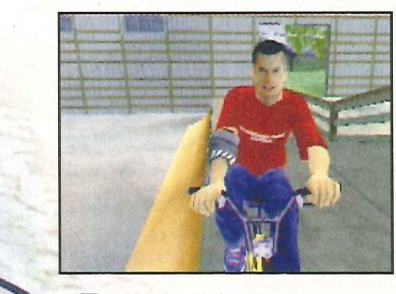




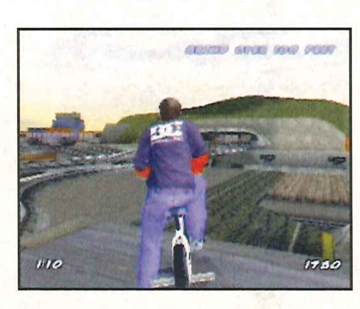
¡Qué chulo me ha quedado! Y es que este "Park Editor" es una de las opciones más divertidas, un editor de pistas con el que diseñar nuestros circuitos.



Yo con mi balón soy muy feliiiizz, du dua...



Todos los "bikers" tienen un modelado estupendo.



Contemplad la gran extensión que tiene las pistas con esta toma.

| | |
|---|---|
| **Gráficos:** | 82 |
| **Sonido:** | 80 |
| **Jugabilidad:** | 68 |
| **Diversión:** | 70 |

**Opinión:**

Para la segunda parte de «Dave Mirra», la gente de Acclaim ha intentado crear un juego lo más atrayente posible a nivel técnico -y a fe que lo han conseguido- pero también han descuidado facetas importantes como la cámara y el planteamiento de objetivos. Es bueno, pero podría haber llegado a ser imprescindible.



**Valoración 71**

# Link regresa... ¡por partida doble!

**De verdad, que esto es una cosa de locos: tanto tiempo esperando para volver a disfrutar en Game Boy Color con las correrías del héroe de Hyrule, y ahora va el muchacho y se enfrasca en dos aventuras a la vez. ¡Mejor para nosotros!**




Pues sí que estamos buenos. Los señores de Nintendo han pensado que el "élfico" héroe merece un homenaje en GBC a lo grande, y qué mejor forma de hacerlo que publicar no uno, sino dos cartuchos de Link al mismo tiempo, y que para más lío se interrelacionan con un sistema de passwords. ¿Cómo? ¿Un sistema de passwords? ¿Y eso cómo funciona? Ahora os lo explicamos: cuando os acabáis alguno de los dos «Oracles», se os da una contraseña, y al introducirla en el otro juego, se producen en él ciertas variaciones en el transcurso de su historia, apareciendo así nuevos personajes, enemigos, armas, etc., hecho que repercute claramente en la duración de ambos títulos, pues es necesario terminarse un par de veces (por lo menos) cada uno de los dos para descubrir todos los secretos que encierran. No está mal el invento, ¿verdad?

## SIMPLEMENTE GENIALES

Siguiendo con esto, y dejando a un lado el tema de los passwords, «Ages» y «Seasons» también guardan otras semejanzas que tienen que ver con su parte "jugable". Nos referimos a que aspectos como las pantallas de los menús, la mayoría de los ítems, el sistema de control y, en definitiva, toda la estructura que da forma al juego en sí es la misma o muy parecida en los dos títulos. Sí, ya sabemos que posiblemente esto os traiga a la cabeza casos como las conocidas ediciones Oro / Plata de los Pokémon, es decir, juegos que en el fondo son idénticos pero con pequeños detalles que los diferencian. Tranquilos, no hay motivo para que os preocupéis, porque lo verdaderamente interesante es que las historias y todo lo que las rodean, como los mapeados, mazmorras, puzzles y diálogos (que ya que los mencionamos, están en "spanish") sí que son diferentes. Puede que compartan alguna que otra zona, pero nada más. Y os aseguramos que dichas historias os van a emocionar como es costumbre en toda la saga. Eso sí, como siempre, la verdadera gracia del asunto se centra en ir resolviendo los mil entuertos con los que nos vamos enfrentando a lo largo del juego. Porque en «Zelda», la habilidad con la espada y demás objetos no tiene ni la mitad de importancia que la agilidad mental, la memoria y el sentido de la orientación, pues los puzzles van incrementando poco a poco su dificultad, algunas secciones del mapeado son muy enrevesadas y las mazmorras tienden a ser cada vez más laberínticas y complejas. Todo ello hace de «Ages» y «Seasons» dos de las producciones más desafiantes y mejor diseñadas que jamás se han programado nunca para una portátil, sin duda dos auténticas joyas del videojuego.

*Sergio Martín*






*Gracias a los carteles podrás orientarte más fácilmente por los extensos escenarios.*

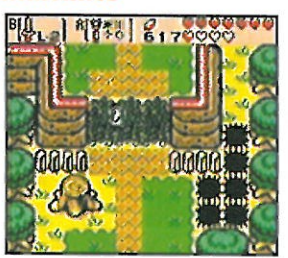



*La tienda nos será de gran ayuda, aunque nunca nos venderán los objetos importantes.*

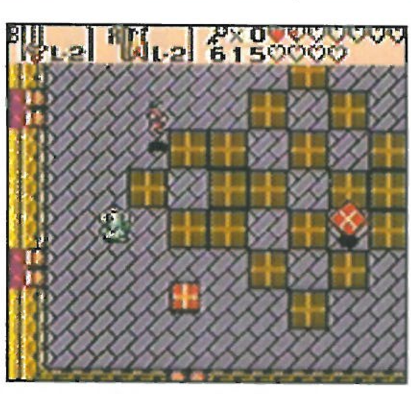
- Tipo: **Action RPG**
- Compañía: **Nintendo / Capcom**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **6.495 ptas. cada uno**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Textos en castellano**

## Una paisaje de lo más cambiante

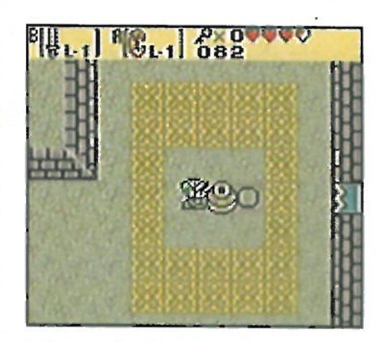




*La interactuación con los escenarios es una parte esencial en las dos nuevas aventuras de Link: como podéis ver, en «Seasons» nos beneficiamos del cambio que se produce en el entorno al variar de estación, haciendo que desaparezca esta muralla. Por contra, en «Ages» debemos viajar en el tiempo para avanzar.*



*Las "baldosas agresivas" son uno de los peligros clásicos a los que os tendréis que enfrentar dentro de las mazmorras.*



*La resolución de puzzles es una constante en ambos cartuchos.*

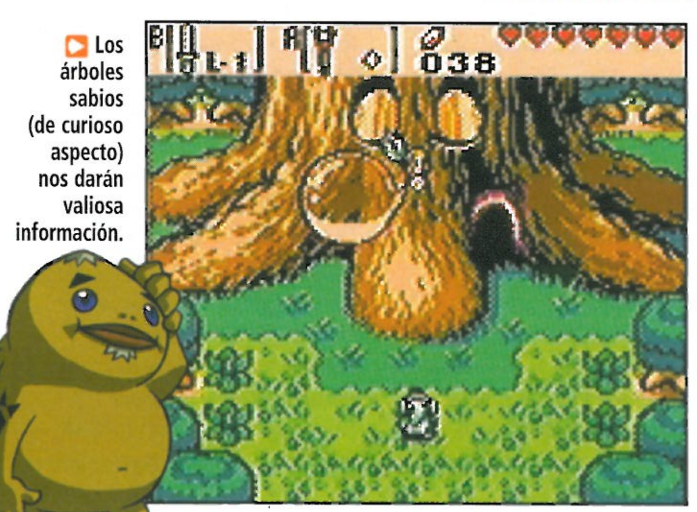
*Esta vez no nos pasa lo mismo que con «Zelda DX»: todos los textos (¡bendita Nintendo!) están traducidos al castellano.*

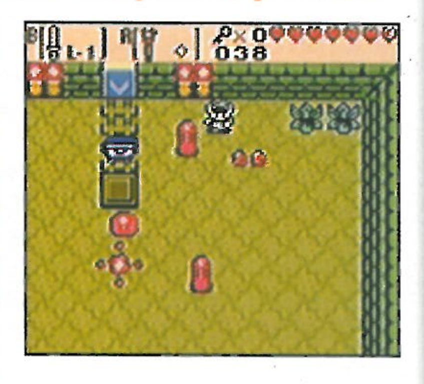




## Los nuevos juegos de ZELDA para GBC se revelan como dos auténticos IMPRESCINDIBLES para la portátil.

Los árboles sabios (de curioso aspecto) nos darán valiosa información.

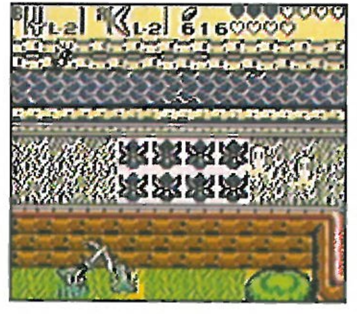




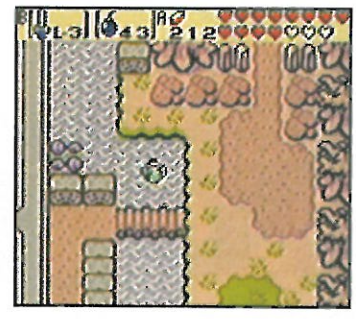
**Alternativas:** El propio «Zelda DX» y la consabida saga «Pokémon» son las opciones más claras a tener en cuenta.



*El canguro Ricky es uno de los numerosos amigos que iremos haciendo, y nos ayudará lo suyo.*



*El juego cuenta con algunos detalles técnicos francamente buenos, como veremos al electrocutarnos...*



*Según avancemos vamos a ser capaces de ir adquiriendo nuevas habilidades, como nadar.*

### Gráficos: 85

No han evolucionado mucho con respecto a «Zelda DX», con quien comparte zonas del mapeado, pero son muy coloridos y hay una gran gama de paisajes diferentes.

### Sonido: 85

La música es correcta (si bien no muy variada) y los efectos sonoros son muy abundantes y están bien reproducidos.

### Jugabilidad: 96

Los dos cartuchos son de los que te atrapan y no puedes dejar de jugar hasta que te los cepillas. Como siempre, los puzzles están diseñados concienzudamente.

### Diversión: 97

Con unos mapas interminables, casi una decena de mazmorras por cada juego y los ya comentados passwords, tenéis diversión asegurada para meses.

### Opinión:

Su trabajo le ha costado sacar a la luz estos juegos a la gente de Nintendo, pero como dice el refrán, bien está lo que bien acaba. La calidad de ambos cartuchos les sitúan en lo más alto del vasto catálogo de títulos para Game Boy, incluyendo todos los géneros, y hay pocos juegos que puedan presumir de gozar de la misma profundidad, extensión, ingenio y adicción que los «Oracles». A esto hay que sumar la traducción de todos los textos a nuestra lengua y la genial aportación que suponen los passwords, que os animarán a terminaros ambos cartuchos una y otra vez para conseguir descubrir todos los secretos.



**Se acabó la espera. El juego que tanto anhelábamos y que va a poner a las claras el poderío técnico y jugable que encierra la GBA ya está con todos nosotros. Tras varios días de "duras" sesiones a los mandos de estos bólidos, el nuevo «Mario Kart» nos ha enamorado por completo.**

# ...Y Mario se montó en un kart (3ª parte)




Nintendo prometió en su momento que la versión portátil de su clásico "racer" de karts iba a inspirarse en el juego de SNES, pero añadiendo como principales novedades un modo para cuatro jugadores simultáneos y circuitos de nuevo cuño. Pero resulta que la cosa no se ha quedado ahí. Es cierto que conserva el mismo desarrollo y jugabilidad que su homólogo de 16 bits, con carreras de ocho participantes "made in Nintendo" sobre recorridos más o menos cortos, y en las cuales cuenta mucho la utilización de ítems para lograr la victoria. Lo que ocurre es que nos encontramos con un "envoltorio" mucho mejor. Técnicamente hablando, este nuevo «Mario Kart» le da mil vueltas al de SNES, así de claro y rotundo. Incluso no es descabellado afirmar que, gráficamente, esta versión portátil recuerda más a la adaptación para N64 que a la de Súper Nintendo. Puede que sea el aspecto totalmente renderizado de los participantes, el increíble nivel de detalle de las pistas (con distintas climatologías) o algunos efectos visuales que tiran de espaldas (como zooms de cámara, transparencias o deformaciones), pero el caso es que esta edición de bolsillo de «Mario Kart» tiene un "appeal" a 64 bits total.

## OBRA MAESTRA DE LAS "CARRERAS LOCAS"

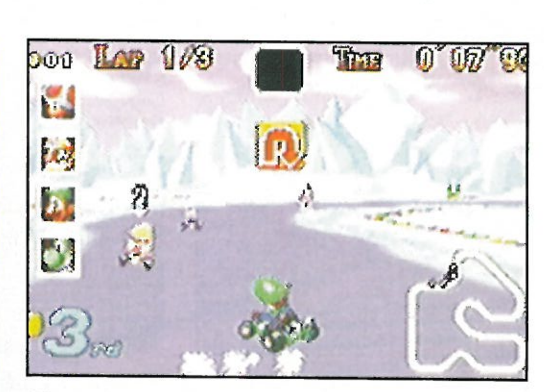
Y si da gloria verlo, qué os vamos a contar cuando nos ponemos al volante de alguno de estos vehículos y nos damos unos "voltios" por ahí, a ver qué pasa. Pues pasa que tras varias horas, semanas o incluso meses metidos en faena somos incapaces de soltar la dichosa consolita. Y es que las carreras son muy dinámicas, casi frenéticas, y llenas de tensión y suspense hasta el final, puesto que el empleo de un objeto en un momento determinado puede dar un vuelco inesperado a la clasificación instantes antes de que acabe la prueba. Además, su exquisito control pone a prueba la habilidad de los jugadores: aparte de acelerar y frenar correctamente, tendréis que acostumbraros a derrapar en las curvas, a saltar sobre charcos y a obstruir el avance de los oponentes si lo que queréis es llegar lejos y subir al podium.

Y como broche de oro tenemos el multijugador, del que sólo basta con que os digamos que es de los mejores que se han visto en cualquier consola. Un juego sensacional, divertidísimo e imprescindible si tienes una GBA.

*Sergio Martín.*



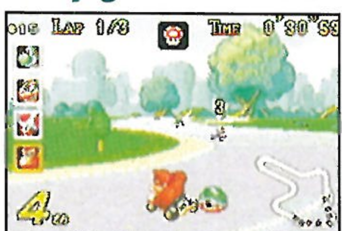

Derrapar en las curvas es una de las maniobras que tienes que dominar en «Mario Kart».




Hielo, lluvia, nieve... aquí se corre donde haga falta, aunque hay que saber adaptarse a cada terreno.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **6.995 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4** (TP)
- Idioma: **Inglés**

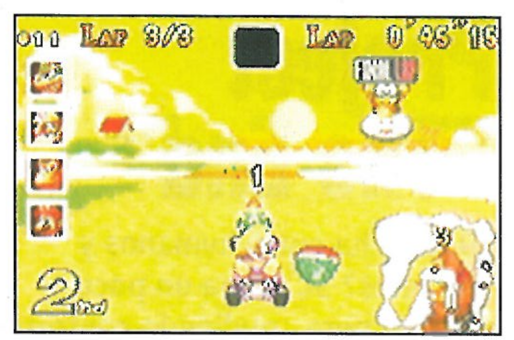
## El multijugador definitivo



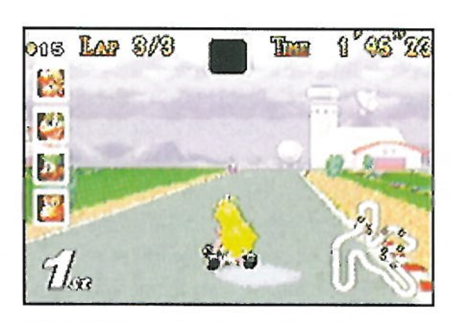
*Es posible participar en competiciones "a 4" con un único cartucho y cuatro consolas, pero para poder tener acceso a todos los personajes y circuitos necesitaréis cuatro juegos. Eso sí, el esfuerzo merecerá la pena, pues disfrutaréis de uno de los mejores "multis" que recordamos en los últimos tiempos.*



*¡Hasta efectos de luces de lo más apañados tiene el jueguecito! Cuesta creer que sea una portátil.*



*El rechoncho Wario es de lo más pesadito, y no sólo por su peso, sino por su fiereza en competición.*



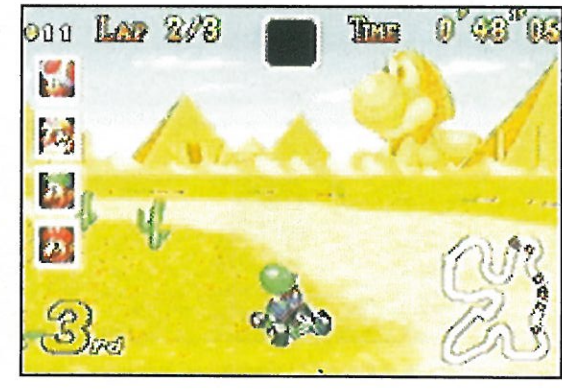
¡Cuidado con los charcos, que como es lógico, os harán patinar y perder tiempo!.




El circuito de Bowser es de los más complicados del juego. Atentos a esa lava incandescente que puede dar al traste con nuestra posición.




*¡Si alcanzáis el "Rank A" en todas las pistas, desbloquearéis todos los circuitos del «Super Mario Kart» original! Claro que lleva su tiempo...*



*Los fondos de las pistas son de lo más chulos. ¿Pero no es esa la cabeza de Yoshi en medio de las pirámides? Detalles Nintendo.*

**Con esta OBRA MAESTRA Nintendo demuestra que Game Boy Advance es una consola IMPRESIONANTE capaz de todo.**



### Alternativas:

*La más clara es el también excelente «Konami Krazy Racers» (que analizamos el mes pasado), un juego similar pero que no alcanza la genialidad de «Mario Kart». En cambio, si lo que buscáis es velocidad en estado puro, probad el ultrasónico «F-Zero: Maximum Velocity».*

### Gráficos: 94

Sensacionales, lo mires por donde lo mires. Son tan buenos que resulta hasta difícil destacar algo en particular.

### Sonido: 89

A las típicas canciones "pachanguerillas" de este tipo de juegos se les unen gran cantidad de efectos y voces digitalizadas que animan el tinglado que da gusto.

### Jugabilidad: 96

El alma del cartucho. Todo es perfecto en «Mario Kart SC»: control, la curva de dificultad bien ajustada, emoción a raudales, incombustible modo "multiplayer"... alucinante.

### Diversión: 95

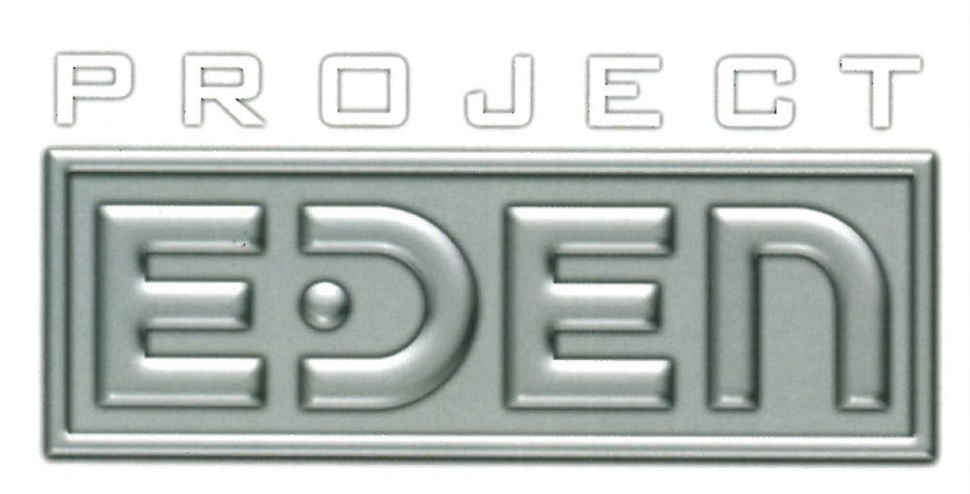
A los múltiples modos de juego, pistas y corredores, se le añaden secretos JUGOSÍSIMOS para los que quieran exprimirle al máximo.

### Opinión:

Esta consola parece que no deja de sorprendernos: por si fuera "moco de pavo" lo que ha salido ya para la máquina, llega este impresionante «Mario Kart SC» para ofrecer otra alucinante demostración de lo que podemos esperar de GBA. Este cartucho no se ha conformado con superar a todos los juegos existentes para esta portátil, algunos excelentes, sino que incluso supera en jugabilidad y encanto a la entrega que disfrutamos N64. Nintendo ha puesto el listón muy alto para los lanzamientos que se produzcan de aquí en adelante para la 32 bits.



# Project "The End"




**¿Una lucha entre humanos y mutantes? Sí, suena un poco trillado, pero ¿pudiendo controlar a cuatro personajes a la vez? Ahora parece más interesante… Lástima que sólo lo parezca.**



*No nos negaréis que la chica protagonista se da un aire a Lara Croft. En qué estarían pensando...*

A la hora de "dar a luz" un juego es tan importante la idea original como su puesta en práctica. «Project Eden» es un claro ejemplo de ello. Cuando se presentó en el E3, nos pareció que tenía una pinta inmejorable. Una aventura con tintes de "survival horror", desarrollada por Eidos -mejor- y protagonizada por cuatro personajes de forma simultánea. Muy interesante. Pero el caso es que el resultado final nos ha dejado bastante decepcionados, a causa de un buen puñado de defectos tanto a nivel técnico como jugable.

El asunto empieza bien. Una introducción bastante peliculera da paso a una aventura que combina acción, investigación y puzzles. Esta mezcla de géneros es lo mejor del juego, ya que aporta variedad al desarrollo. Lo malo es que las lagunas argumentales están a la orden del día, y no es raro que nos pongamos a dar vueltas por los escenarios sin saber lo que tenemos que hacer. Lo único que sabemos con seguridad es que nuestra misión consiste en adentrarnos en las instalaciones de la empresa "Pura Carne" (vaya nombrecito) para investigar la desaparición de unos técnicos. A partir de entonces nos haremos cargo de un equipo de cuatro personas donde no falta ni el "hacker" informático.

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL CERO

Y aquí es donde empiezan los problemas. Cuando manejamos a uno de los protagonistas, podemos dar órdenes a los demás, del tipo "seguidme" o "alto" -ya sabéis, como hacía el protagonista de "Abe's Odysee"-, pero resulta bastante desolador cuando nos damos la vuelta y descubrimos que nuestros compañeros han pasado de nosotros, o cuando las pasamos canutas para que todos entren en un ascensor. Y estos fallos en la IA se agudizan en el caso de los enemigos, hasta el punto de que nos hacen dudar de si poseen algún tipo de inteligencia.

Esto se podría haber compensado con un apartado técnico más espectacular, pero tampoco ha sido así. El diseño de los personajes no está mal, incluyendo reflejos en las armaduras y algunos movimientos faciales, pero los escenarios -aunque sólidos- son bastante sosetes, y sobre todo muy oscuros.

Y a todo ello hay que unir, en el apartado del control, una mala disposición de los botones.

En fin, un título que se queda en su original propuesta inicial, porque en la práctica tiene tantos defectos como para disgustar al jugador.

*Gabriel Pichot*



*¿Un Pterodáctilo en el futuro? La verdad, casi hubiéramos preferido zombies.*

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.995 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Castellano**



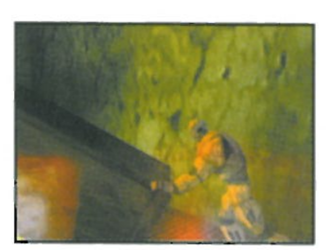
El juego cuenta también con una vista subjetiva que podremos utilizar en todo momento, pero que no hará más que complicar las cosas, incluso al disparar. Desde luego se han lucido...



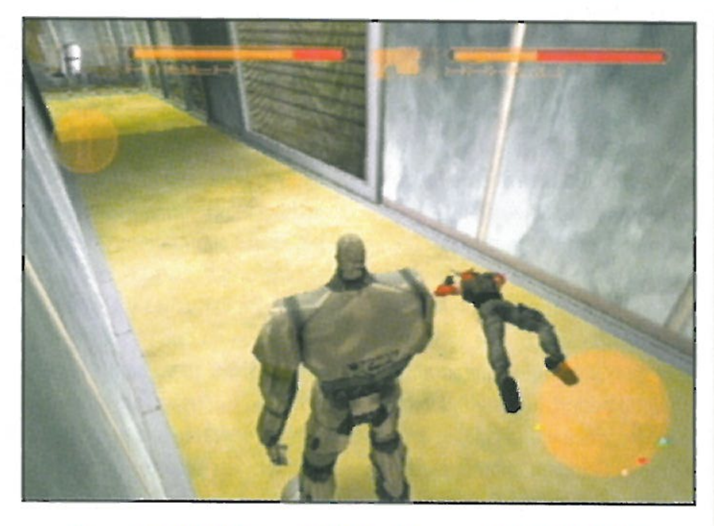
*Así son los miembros de Cabeza Muerta, la banda con la que tendremos nuestros más y nuestros menos. Son tan feos como estúpidos, porque la Inteligencia Artificial del juego deja mucho que desear.*

## Todos para uno...





*Cada miembro del grupo tiene sus propias habilidades. Y es que no es lo mismo controlar a un hacker que a un técnico, un androide o un "chico para todo".*



**Una POBRE jugabilidad y un MEDIOCRE nivel técnico dan al traste con su ORIGINAL planteamiento inicial.**





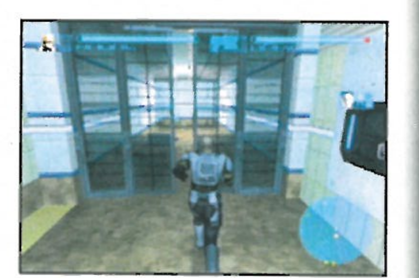
*Como podéis ver, en la factoría de "Pura Carne" también nos encontraremos con bichos algo más grandotes que no se sabe de donde han salido. Casi me quedo con el Pterodáctilo...*

## ¡Adelante Gadget-o-cámara!





*A lo largo de nuestra aventura podemos disponer de modernos artilugios, que nos serán de mucha utilidad en momentos puntuales. Por ejemplo, utilizaremos una cámara voladora o un tanque teledirigido, que nos servirán para acceder a lugares difíciles.*



**Alternativas:** *Lo más parecido es el reciente «Code Verónica X», que le da mil vueltas, o «Extermination», también muy superior.*

### Gráficos: 62

Un correcto diseño de los personajes, con algún detalle de calidad, pero rodeados de unos escenarios pobres y excesivamente oscuros. Una máquina como PS2 se merece mucho más.

### Sonido: 60

Es de agradecer el doblaje de las voces al castellano, aunque no resulte demasiado bueno. Por su parte, los efectos sonoros cumplen sin más, y la música es prácticamente inexistente.

### Jugabilidad: 47

Muchas acciones para elegir, pero muchos problemas para llevarlas a cabo, debido a un mal uso de los botones del pad. Además, la escasa IA de nuestros compañeros invita a la desesperación.

### Diversión: 53

Los enfrentamientos carecen de toda emoción por la extraña actitud de los enemigos. Sólo los puzzles y la posibilidad de utilizar "juguetitos" salvan un poco a este barco del naufragio.

### Opinión:

Es una lástima que Eidos no se haya tomado más en serio este proyecto, cuyo resultado podría haber sido muy, muy superior. El planteamiento es bueno y bastante novedoso, pero se han descuidado casi todos los aspectos restantes del juego. Ni a nivel técnico ni jugable está a la altura de los "survival horror" de la consolas de Sony, pero es que además cuenta con algunos defectos incomprensibles que no habíamos visto desde hace mucho tiempo en ningún juego.

## Valoración 53

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.495 ptas**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+10 años)**
- Idioma: **Inglés**

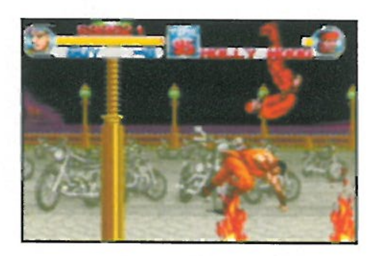
# A puñetazo limpio




**Los señores de Capcom están poniendo toda la carne en el asador desarrollando juegos para la recién nacida GBA, y gracias a su esfuerzo podemos disfrutar desde ya con «Final Fight», uno de los grandes clásicos del "mamporreo" de SNES.**



*Ya era hora de que se incluyera la opción 2P para jugar en compañía.*



Hace ya una década, las recreativas de todo el mundo echaban humo a causa de un título que adoptaba un estilo de juego similar al incunable «Double Dragon» (vamos, un beat'em up horizontal de los de repartir estopa de la buena a todo el que se cruce en nuestro camino) que sorprendió a propios y extraños por su altísimo nivel de acción, jugabilidad simple pero frenética y una calidad gráfica notable. Como ya habréis supuesto, se trataba de «Final Fight», el cual llega intacto ahora a GBA por obra y gracia de los japoneses de Capcom. Y la buena noticia es que, a pesar del tiempo transcurrido, el título sigue conservando la misma capacidad de adicción que nos cautivó hace diez años. Por tener, incluso mantiene la opción de dos jugadores simultáneos que poseía el arcade original (eso sí, necesitamos tener dos cartuchos y el cable link), modo que no pudo soportar ni la propia SNES en su momento. Otra novedad exclusiva que alberga esta versión portátil es la posibilidad de desbloquear secretos ocultos (como nuevos trajes para los personajes, etc.) si conseguimos reunir los suficientes "battle points", puntos que acumulamos conforme vayamos "limpiando" las calles de Metro City de los indeseables de turno. Por lo demás, todo es clavadito a la recreativa y al juego de SNES, incluyendo la misma cantidad de fases, un buen nivel gráfico general, con sprites de tamaño considerable exentos de molestas ralentizaciones y flickering, y un apartado sonoro digno de mención, cargado hasta los topes de voces digitalizadas cristalinas y FX abundantes y contundentes ¿se le puede pedir algo más? Hooombreee, si nos ponemos en plan quisquilloso hubiéramos recibido con los brazos abiertos alguna sorpresita inesperada, como fases extra, más variedad de modos de juego o jefes de nivel inéditos, pero bueno, nos conformamos sobradamente con lo que tenemos que la verdad no es poco, ni mucho menos.




*Las chicas de la versión "japo" han sido sustituidas por "Billys". No good.*




*El alcalde Haggar sigue siendo igual de bruto que hace una década, realizando toda serie de las técnicas que aprendió como luchador de wrestling. Por él sí que no pasan los años...*

## No hay tres sin tres







*A la tercera sí que lo han conseguido. En este cartucho han tenido cabida los tres "protas" que aparecían en la recreativa, privilegio que no pudimos disfrutar en ninguna de las dos entregas del juego que aparecieron en Super Nintendo.*

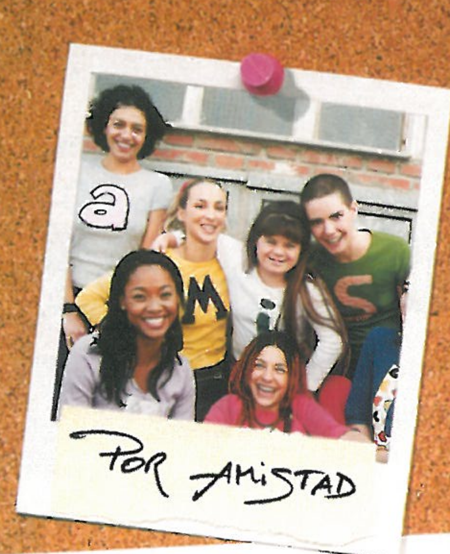
| | |
|---|---|
| **Gráficos:** | 85 |
| **Sonido:** | 84 |
| **Jugabilidad:** | 87 |
| **Diversión:** | 83 |

**Opinión:**

Capcom vuelve a revivir un clásico que nos proporcionó muchas tardes de entretenimiento y que ahora, diez años más tarde, promete seguir dando guerra con esta excelente conversión para GBA. Si os apetece descargar un poco de adrenalina sin más complicaciones en un cartucho cuidadísimo, ya sabéis.









# EL MUNDO ESTÁ LLENO DE CAUSAS POR LAS QUE MERECE LA PENA ASOCIARSE.

PARTICIPA EN LAS ASOCIACIONES JUVENILES




INFÓRMATE 902 505 005
O
www.une-t.org





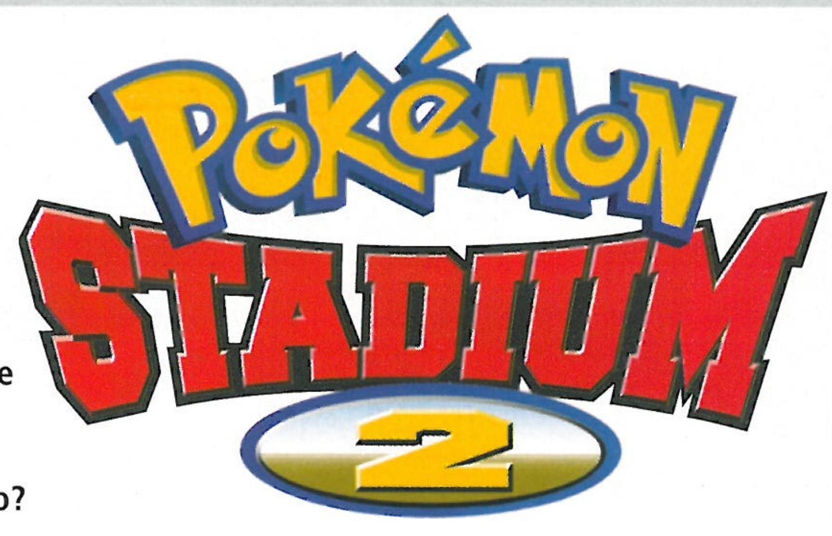







Por solidaridad.

# ¡Vuelven las Poképeleas 3D!




**Y con mucha más fuerza si cabe que en la edición anterior, gracias a más minijuegos para varios jugadores y, cómo no, un enorme número de nuevas especies de Pokémon dispuestos a combatir sin descanso en perfectas 3D. ¿Os apetece echarle un vistazo?**



*Esta segunda parte nos permite sacarle mayor partido a las ediciones Oro y Plata de Game Boy Color.*



*Este chico utiliza una especie de cucharillas para atacar. ¡Qué valor!*

Qué queréis que os digamos del fenómeno Pokémon que no sepáis ya: es que todo videojuego (o juguete, papel higiénico... da igual) que sale al mercado con la cara de Pikachu, Charmander o cualquier otra de estas criaturas se convierte en un éxito de ventas, y os aseguramos que esto va a continuar así por los siglos de los siglos mientras dichos productos mantengan los mismos niveles de calidad que este título. Como su versión precedente, «Pokémon Stadium 2» es una especie de "extensión" (por así decirlo) de las batallas entre Pokémon que ya hemos disfrutado en sus juegos para GB en las ediciones Roja / Azul / Amarilla, y ahora también las recientes Oro / Plata. Por supuesto, aquí las encontramos en su máximo esplendor, con nuevas posibilidades tácticas, y un sentido de la estrategia mucho más remarcado que en las citadas versiones de bolsillo. Además, la variedad de modos de juego en las que podéis participar es muy significativa, aunque en este sentido las novedades con respecto a la versión anterior no son muchas. Sin duda, el modo que más os va a absorber es el Estadio, con varios campeonatos donde se enfrentan Pokémon de diferentes niveles.

## MUY JUGABLE Y VARIADO

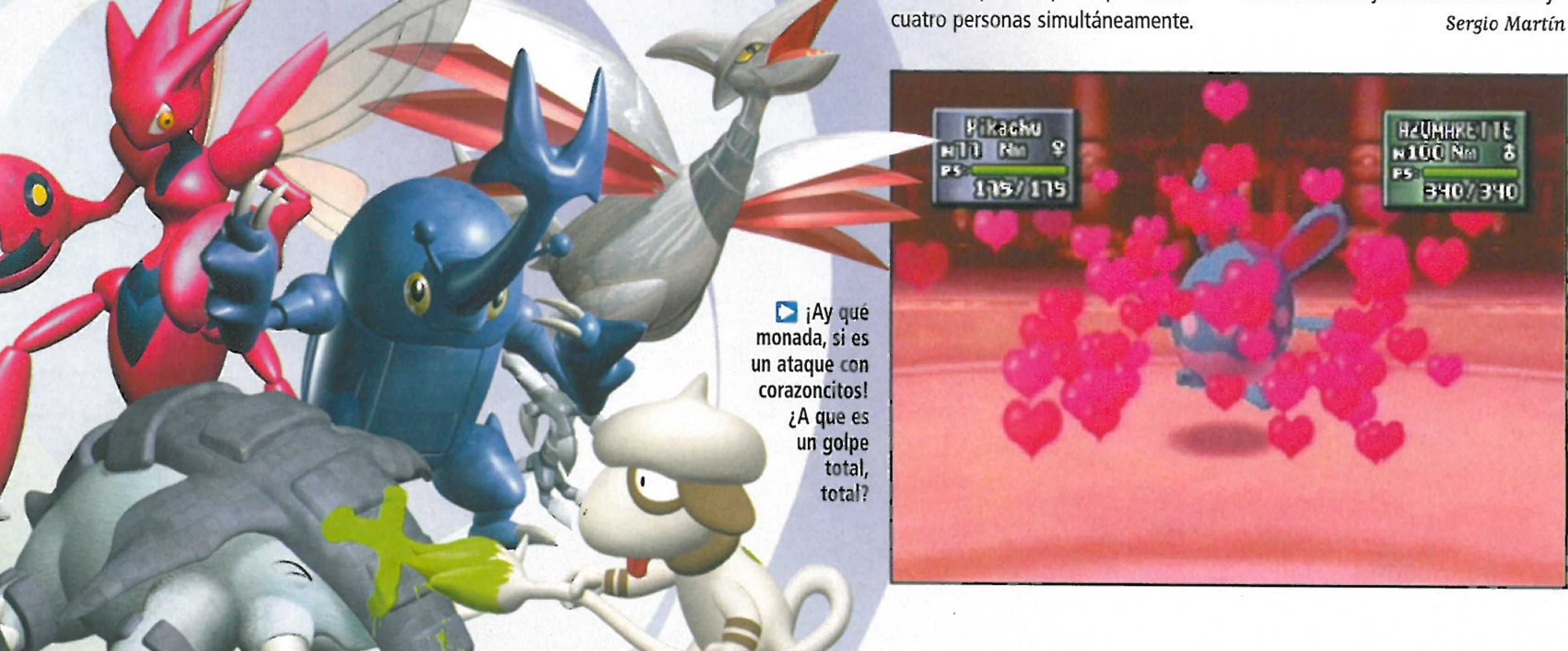
Cuando os canséis de tanto golpe, lo mejor es ir a los minijuegos, donde, al estilo «Mario Party», podéis jugar en 12 pruebas nuevas que pondrán a prueba vuestra habilidad con el pad.

En ellas pueden participar hasta cuatro personas simultáneamente.

También es posible que alguien decida poner a prueba sus conocimientos sobre el mundo Pokémon en el "Trivial", donde hay que contestar correctamente todas las preguntas que podamos. Vamos, que de variedad y diversión anda sobrado el cartucho... Al igual que de gráficos, puesto que aunque los estadios son muy simples, las criaturillas parecen tener vida propia, con unas animaciones la mar de graciosas y creíbles. Del sonido, en cambio, no podemos hablar tan positivamente: los efectos están bien conseguidos, pero el comentarista termina siendo bastante insoportable.

Pero bueno, el caso es que «Pokémon Stadium 2», pese a no ofrecer novedades significativas, seguro que flipará a los fans de las Ediciones Oro y Plata de Game Boy.

*Sergio Martín*




¡Ay qué monada, si es un ataque con corazoncitos! ¿A que es un golpe total, total?

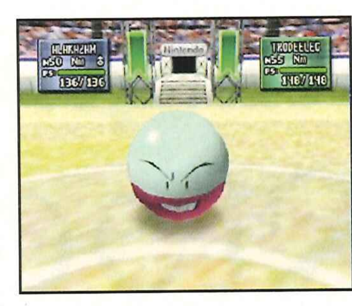
- Tipo: **Lucha / Estrategia**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **10.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4** (TP)
- Idioma: **Castellano**

## Transfiriendo datos (Pokémon, claro)





*Es posible jugar con todos los Pokémon que os hayáis "currado" en las versiones Oro y Plata gracias al Transfer Pak. Al insertar en él vuestro cartucho, podréis comprobar el imponente aspecto que presentan estos encantadores bichos en unas perfectas 3D.*



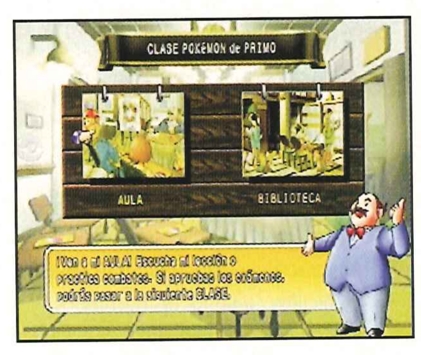
La verdad es que el aspecto de algunos "bichitos" es tronchante del todo. ¡Este se parece a mi primo!



En la imagen hemos inmortalizado al mismísimo Bulbasaur en pleno ataque especial, con hojas y tal.

## Estos combates entre Pokémon tiran de **ESTRATEGIA** y **MINIJUEGOS** para enganchar al personal.




*Este orondo señor nos enseñará cosas interesantes sobre los Pokémon (en Español).*






La gran mayoría de los 12 minijuegos entretienen bastante, sobre todo si jugamos acompañados de varios de nuestros amigos.




*Oooohhhh... !Un precioso Pikachu¡ Nunca nos cansaremos de verle, palabra.*




*La espectacularidad de los combates está garantizada en "Pokémon Stadium 2".*

### Alternativas:

*Aparte, lógicamente, de su primera entrega, no hay en ninguna otra consola nada semejante a «Pokémon Stadium». Si buscáis sólo Pokémon, os podéis decantar por el original «Pokémon Snap», mezcla de aventura y fotografía, o el adictivo «Pokémon Puzzle Challenge».*

### Gráficos: 84

Los Pokémon parecen querer salirse de la pantalla, pero continuamos sin poder ver a dos de ellos al mismo tiempo.

### Sonido: 55

¡Buufffff!... Lo sentimos por el comentarista, pero es que es intragable. Menos mal que los efectos sonoros cumplen bien.

### Jugabilidad: 86

El sistema de control es cómodo y fácil, y la dinámica de los combates está bien llevada, ofreciendo un interesante abanico de posibilidades al jugador e invitándole a usar la estrategia.

### Diversión: 78

Entretiene tanto a uno como a varios jugadores, pero tampoco ofrece nada demasiado distinto a lo que daba la primera parte, salvo más minijuegos y claro, los Pokémon. Y eso para muchos ya puede ser más que suficiente...

### Opinión:

Este nuevo cartucho nos ha dejado una impresión bastante positiva, aunque esperábamos más cambios en general. Está claro que si sois adictos a ellos, con «Pokémon Stadium 2» os vais a quedar prendados de él nada más conectarlo: sus combates, los duelos contra otros entrenadores y sus alocados minijuegos para varios jugadores son la monda. Pero el caso es que los nuevos usuarios de Oro y Plata merecían más novedades, aunque seguro que a los fans de la serie se les olvida en cuanto vean a sus Pokémon favoritos en pantalla...

**Valoración 78**

# Los más salvajes coches de choque

# twisted metal: BLACK

**Seguro que la idea para realizar este juego les surgió a los programadores después de estar dando vueltas durante más de una hora para conseguir aparcar. Solo así se entiende ese afán por destruir todos los coches que se pongan de por medio. ¿Llegaremos a esto en el futuro?**

Desde que descubrimos de pequeños lo divertido que es "zurrarnos" con nuestro hermanito, la verdad es que no hemos parado. Lo mismo nos dan los personajes de «Tekken» que una buena partida a «Quake III», todo sea por bajarle los humos a ese renacuajo. Aunque ahora que lo pienso, nunca se nos había ocurrido hacerlo en un coche (pelear, claro). Pues más o menos eso fue lo que se les debió pasar por la cabeza a los muchachos de Sony cuando decidieron lanzar un cuarto «Twisted Metal», ahora para PS2. ¿Que cómo es un juego de wrestling protagonizado por coches? En primer lugar, los 8 vehículos participantes tienen que tener un aspecto intimidador (no vale con la pegatina del toro y la rana de peluche del salpicadero) así que los cargamos de ametralladoras luces y hierros afilados, y nos lanzamos al combate.

Claro que, también, nos hace falta una arena donde pelear, y para que esté a la altura, nada mejor que enormes escenarios cerrados -todos nocturnos o lluviosos- ambientados en las ciudades de un futuro apocalíptico. Para no complicar más las cosas, los pilotos de «Twisted Metal Black» se conforman con una sola regla: el último que quede en pie es el vencedor, y el objetivo se limita a disparar con todo lo que tengamos a mano hasta reducir a los contrarios a chatarra.

## SIEMPRE LO MISMO

El problema de un desarrollo tan directo es que, aunque exista un modo historia, no hay apenas diferencias entre uno u otro nivel. Así, a partir de la tercera fase, nos da la sensación de que tenemos que hacer trizas a los 7 contrarios "una vez más" y la cosa se vuelve aún más monótona en cuanto descubrimos algún lugar resguardado y sólo tenemos que esperar a que los enemigos (que cuentan con una considerable "estupidez artificial") vengan a por leña. ¡Rutinas al poder!.

Sin embargo, este inconveniente desaparece si convencemos a tres amigos para jugar en compañía. «Twisted Metal» cuenta con modos para dar y tomar, que hacen de su multijugador uno de los más adictivos de todo el catálogo de PS2. Debe ser por este magistral uso del multitap, y por un apartado visual en el que destaca la destrucción progresiva tanto de los vehículos como de los decorados, por lo que este DVD está levantando tanto revuelo al otro lado del Atlántico. Porque, la verdad, si tenéis la intención de haceros con él para jugar sin compañía, os cansaréis rápido.

*David Martínez*



Fuego, rayos, explosiones, chispas... pero, si ya no caben más efectos en nuestra pantalla. Y todo se mueve a gran velocidad.



*El sistema de control resulta un tanto extraño, que no difícil.*



Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Sony**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **9.900 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4** (+18 años)
Idioma: **Castellano**

## No apto para menores




*Bajo la inocente apariencia de un juego de coches se esconden algo más que imprudencias al volante. Los conductores huyen en cuanto se destroza su coche, y entonces es cuando nuestra imaginación se pone a trabajar para vengarnos de ese golpe en el capó que...*



Sin lugar a dudas, el modo multijugador es donde «Twisted Metal Black» da lo mejor de sí. No sólo porque se mueve con total fluidez con 4 jugadores simultáneos, sino porque además cuenta con todo tipo de modalidades.



*Todo en «Twisted Metal» se hace a lo bestia, como recargar energía a base de "electroshocks".*



**Su GRAN modo multijugador y su BUEN acabado técnico no ocultan un modo historia bastante ABURRIDO.**



Además de los 7 contrincantes que nos cruzamos en cada escenario, también podemos ensañarnos con los incautos conductores "normales" que se pasean por el juego.



El modo historia no es más que una excusa para incluir unas cuantas escenas de vídeo, de gran calidad, y algunos mastodontes mecánicos al final de cada nivel.

**Alternativas:** *Aunque de momento es el único juego de "desguace" disponible para PS2, la velocidad y los disparos le sientan mucho mejor a «Spy Hunter».*



### Gráficos: 81

Aunque la construcción de los coches es intachable, lo que más llama la atención son unos escenarios gigantescos, que además se pueden derribar hasta los cimientos. Eso sí, todos son nocturnos o con poca visibilidad.

### Sonido: 87

Aunque no hay voces, los efectos de sonido son sobresalientes, por no hablar de una banda sonora de película.

### Jugabilidad: 69

El control del coche es sencillo, aunque su capacidad para girar parado nos desconcierte al principio. Eso sí, el uso de un arma u otra depende de nuestra suerte.

### Diversión: 68

Apenas hay diferencias entre los niveles, y la IA de los enemigos no está muy lograda. Aunque, por otra parte, el multijugador es sobresaliente.

### Opinión:

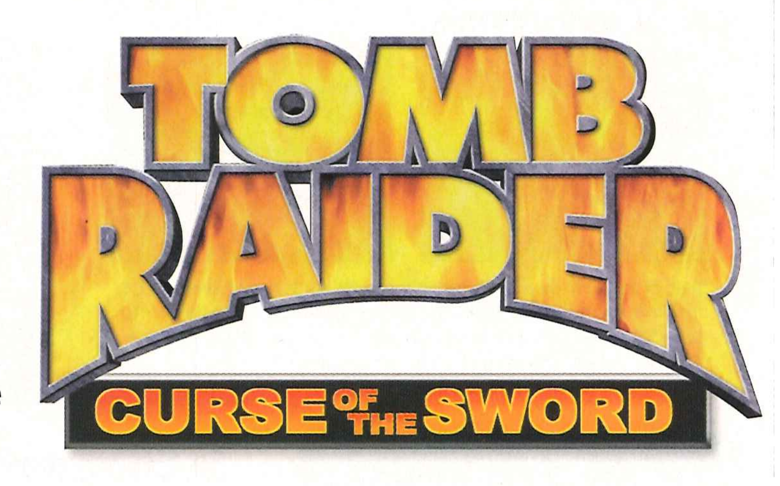
Después de 4 entregas, no terminamos de verle la gracia a los «Twisted Metal». Sobre el papel, la idea de combatir montado en un coche "preparado" tiene su atractivo, pero una vez en juego, no hay prácticamente ninguna diferencia entre los escenarios, sobre todo si tenemos en cuenta que nuestros enemigos son bastante "tontos" y se dedican a dar vueltas, o nos atacan todos a la vez mientras se ignoran entre sí. Sin embargo, su apartado técnico raya a muy buen nivel, y si pensáis jugar en compañía, su multijugador es una pasada.

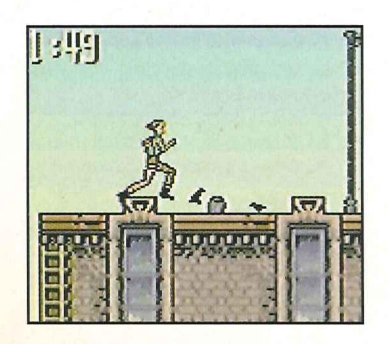
**Valoración 69**

Tipo: **Plataformas / Aventura**
Compañía: **Eidos / Core Design**
Distribuidora: **Activision**
Precio: **6.490 ptas.**
Jugadores: **1** (+13 años)
Idioma: **Inglés**

# Lara Croft en todo su esplendor

**La intrépida heroína de Eidos no ha podido resistirse y se ha embarcado en una nueva aventura para la portátil. En ella, nuestra chica tiene que recuperar una especie de espada que ha sido robada del Museo de Antigüedades.**





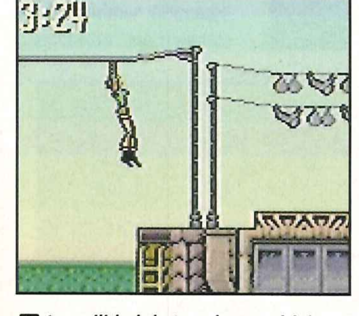
Afortunadamente, en esta época en la que no están saliendo tantos lanzamientos para Game Boy Color como hace unos meses, están apareciendo nuevas entregas de los mejores juegos que se han visto en esta consola y, como podéis adivinar, además de los «Zeldas», este «Tomb Raider Curse of the Sword» es uno de ellos.

Para la vuelta de Lara Croft a la portátil sus desarrolladores han optado por no variar prácticamente la mecánica respecto a la primera parte y lo que han hecho es, simplemente, diseñar nuevos escenarios, personajes y... poco más. De todas formas, ¿es esto necesariamente malo? Para nosotros en absoluto debido a que, lo que vimos en la entrega anterior era difícilmente mejorable. Técnicamente no se puede pedir más a Game Boy Color: todos los sprites son gigantes (ocupan 1/3 de la pantalla), los movimientos de la protagonista son muy variados y están recreados a la perfección, y encima los decorados nos transportan a preciosas localizaciones, algunas de ellas tan exóticas como peligrosas, pero todos ellas con la calidad como denominador común.

A la hora de jugar el título se muestra accesible y divertido, ofreciendo un control bien ajustado y obediente, una dificultad progresiva y un desarrollo que no se hace pesado o monótono en ningún momento. Pero lo mejor de todo es la mezcla de exploración, acción, disparos y saltos de precisión con que nos obsequia cada una de las siete fases, sin olvidarnos de los clásicos puzzles (casi siempre de los de accionar palancas o búsqueda de interruptores) que salpican la aventura y que permiten tomarnos unos segundos de descanso, que por supuesto nunca vienen mal.

En pocas palabras, no hace falta recalcar que «Tomb Raider: Curse of the Sword», como cabía esperar se merece que le guardéis un lugar de honor en vuestra ludoteca.

*Los saltos ajustados están a la orden del día en este juego.*



*La agilidad de Lara le permitirá realizar una gran gama de acciones.*

*Podremos disparar a los enemigos desde casi cualquier posición imaginable.*





*El objetivo del juego es recuperar esta antiquísima espada que ha sido robada del un museo.*

**Gráficos:** 90
**Sonido:** 78
**Jugabilidad:** 89
**Diversión:** 87

**Opinión:**
Esta segunda parte de las andanzas de Lara en GBC es casi un calco de su primera incursión en esta consola, con nuevos mapeados y puzzles. En consecuencia, el título conserva los mismos niveles de calidad técnica que aquel, aparte de un desarrollo de lo más adictivo. Aunque tengáis el anterior, merece la pena adquirirlo.




X TECNOLOGIES
TECHNOLOGY OF ENTERTAINMENT
PlayStation
PlayStation 2
Nintendo 64
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Advance
PC compatible
Los mejores periféricos...
a los mejores precios...
Sólo en los mejores establecimientos.
Distribuído por:
IDED
Aplisoft & IDED, S.L.
Rambla Can Mora, 15 -Sant Cugat- Tel. 93 589 5444 - Fax 93 589 4969 - E-mail apl@jet.es - www.aplisoft-ided.com

# Es duro correr en el desierto

**El hecho de aprovechar una de las competiciones más famosas del mundo para crear un juego no siempre es garantía de éxito. De hecho, el afán por imitar la carrera real ha acabado pasando factura a la diversión de este juego.**






Existen varios circuitos de bonus para ganar bonificaciones de tiempo.



La vista interior es espectacular.

El rally Paris Dakar es una prueba muy dura. A lo largo de 20 días, más de 400 pilotos con sus vehículos se enfrentan a las condiciones más difíciles, expuestos a las dificultades del terreno, problemas mecánicos y otros inconvenientes.

Hay que reconocer que desde un primer momento tuvimos nuestras dudas acerca de este juego, porque intuíamos la dificultad y el problema de reflejar todo el realismo y dureza de la competición de la forma más fiel posible, sin que la jugabilidad se resintiera. Por desgracia, el resultado final no pasa de aceptable.

El juego ofrece un sencillo modo arcade, con un solo circuito disponible al principio de los 33 totales, pudiendo acceder al resto a medida que ganamos carreras. También hay un Time Attack y el modo Campaña, que es el que imita el calendario de este rally en la realidad. Eso sí, no hay modos multijugador.

## PROBLEMAS JUGABLES

Disponemos de 4 tipos de vehículos: 4x4, motos, buggies y quads y, como en los circuitos, al principio sólo podemos coger uno de cada categoría. Es decir, que para exprimir a tope «Paris Dakar» hay que jugar mucho, y además quedar en las primeras posiciones.

Y aquí es donde nos encontramos con el problema más claro de este título: su dudosa jugabilidad. Los vehículos reaccionan con una sensibilidad desmedida, y resulta bastante difícil mantenerlos en carrera. Además, como los caminos son terriblemente accidentados, nos tiramos media carrera dando vueltas de campana, rompiendo los vehículos y perdiendo tiempo arreglándolos. Para colmo, casi nunca nos encontramos rivales, como en la carrera real, lo que añade monotonía al asunto.

Alguien podría decir: "Bueno, pero es que en eso consiste el realismo del juego". De acuerdo, pero a eso nos referíamos al comienzo: se puede decir que «Paris Dakar» se ha preocupado tanto de reproducir la dureza de la carrera, que resulta complicado divertirse, y eso es un serio hándicap en cualquier juego.

*Roberto Ajenjo*



Es muy habitual perder muchos segundos al salirnos de los caminos.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Acclaim**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **1** **(TP)**
Idioma: **Castellano**



*Durante la mayor parte de los tramos estaremos solos en carrera, lo que hace un poco aburrida la cosa, aunque a veces es posible encontrarse con algún rival.*



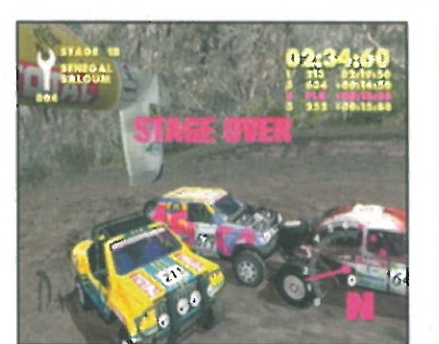
*La recreación de los diferentes ambientes africanos es bastante buena, pero la repetición de escenarios a veces resulta demasiado evidente.*

**La JUGABILIDAD de «Paris Dakar» se ve muy afectada por la EXAGERADA tendencia a sufrir accidentes.**



*Pocos juegos habrá en los que deis tantas vueltas de campana como en éste.*

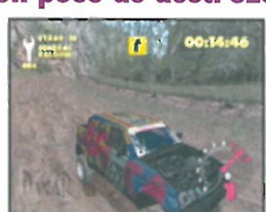





*Todos los coches y motos del juego se corresponden con vehículos reales.*

## Un poco de destrozos





*Uno de los elementos mejor realizados de «Paris Dakar» son los daños que pueden sufrir los coches. Cada uno de los vehículos se deforma de una manera distinta, las puertas se abren, los capós y las ruedas vuelan, y arreglarlo nos hará perder valiosos segundos.*





## Alternativas:

*En el subgénero de los rallies este «Paris Dakar» de Acclaim todavía no tiene rival (literalmente...), pero en el plano de la velocidad en general existe un juego que le da mil vueltas, a él y a todos los demás: «Gran Turismo 3 A-Spec».*

## Gráficos: 75

Buena ambientación, con escenarios bonitos aunque repetitivos (claro que, estando en el desierto...). Los vehículos están correctamente diseñados, y el único problema es que a veces da la sensación de que pasamos siempre por el mismo sitio.

## Sonido: 70

La dos o tres canciones de estilo árabe que se escuchan durante el juego están bien. No le pegan mucho a un juego de velocidad, pero con eso del desierto... Los efectos, por su parte, cumplen.

## Jugabilidad: 47

Aunque el control es aparentemente sencillo -recuerda al manejo de los coches de «Sega Rally 2»-, el coche tiene un comportamiento exagerado y resulta casi inevitable sufrir un accidente tras otro.

## Diversión: 60

Ofrece opciones y circuitos suficientes para cumplir su objetivo, pero los problemas jugables hacen que sea complicado acceder a ellos. ¡Pues así no valen de mucho! Además, la ausencia de rivales en carrera, aunque realista, tampoco ayuda mucho.

## Opinión:

Esperábamos mucho más de esta (eso sí) original propuesta dentro del mundo de la velocidad. El juego presenta buenas credenciales, su acabado técnico es notable y su fidelidad a la competición real es encomiable. Sin embargo, su discutible desarrollo y el exagerado comportamiento de los coches arruinan su jugabilidad.

## Valoración 60

# Emulando a Genghis Khan

**Después de marear la perdiz con su lanzamiento en DC, este coloso de la estrategia medieval da el salto del PC a PS 2 ¡Justo ahora que Microsoft (padres del invento) va a sacar su propia consola! Aunque el juego ha perdido parte de su encanto por el camino...**




Para la mayoría de usuarios de consola los juegos de estrategia en tiempo real se reducían a mandar un batiburrillo de colores (que se suponía que eran nuestras tropas) a eliminar los "pegotes" del enemigo. Pero no creáis, en cuanto te metías un poco en la historia y te hacías con el sistema de control -escoger a cada soldado, ordenar los ataques y mantener la producción de combustible- podías quedarte jugando toda la tarde sin darle importancia a la pobreza gráfica. Como los tiempos adelantan que es una barbaridad, el primer representante del género en PS2 puede presumir de una profundidad sin precedentes y de ser uno de los primeros títulos en incluir opción Online (aunque tengamos que esperar unos meses para poder usarla). Pero es que además es el pionero en poner en pantalla unidades perfectamente reconocibles (por fin) junto a edificios llenos de detalle. Y a la estupenda ambientación medieval del juego tan sólo se le puede reprochar que estén las civilizaciones más importantes de la historia... salvo la española ¡si Felipe II levantara la cabeza!

Además del detalle de sus gráficos, también nos ha conquistado una interfaz muy intuitiva y su excelente control, aunque -detalle importante- exige impepinablemente un ratón USB, porque con el pad resulta demasiado brusco.

## CAMPO DE VISIÓN REDUCIDO

Sin embargo, los que hayáis visto el juego en un PC habréis notado una terrible diferencia al ver las capturas: el tamaño de la pantalla se ha reducido a 1/3 del televisor. Al principio no parece tener importancia, pero poco a poco acaba afectando a la jugabilidad, ya que al desplazarnos por el mapa con muchas unidades en pantalla hay ralentizaciones, y el limitado campo de visión mengua nuestras posibilidades defensivas e incluso llega a cansar la vista.

Por otro lado, hay que añadir que, como buen juego de estrategia, los enemigos no son precisamente tontos, y nuestras labores para completar las misiones se multiplican. En «AOE II» debemos pescar, sembrar campos, talar árboles, recoger minerales y casi todo lo que se os pase por la cabeza. Y al menor descuido tenemos a un grupo de vikingos arrasando nuestro campamento. Desde luego, el CD se hace entretenido por sus muchas opciones, y además da gusto ver un apartado gráfico tan detallado en un juego de este tipo, pero hay que tener en cuenta que se trata de un juego complejo, duro y que exige muchas horas delante de la pantalla, por lo que no es apto para todo los usuarios.

Si te apasiona la estrategia alucinarás con la profundidad de las campañas y su apartado visual, aunque tendrás salvar el escollo de su peculiar jugabilidad.

*David Martínez*



*El mapa de juego se mantiene oculto hasta que mandamos exploradores.*

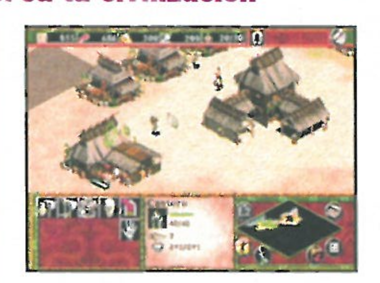


*Por fin vamos a poder disfrutar de auténticas unidades en lugar de píxels, como era habitual en este género.*

Tipo: **Estrategia**
Compañía: **Microsoft**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **N/D**
Jugadores: **1 ó 2** (+16 años)
Idioma: **Castellano**



## Crea tu civilización





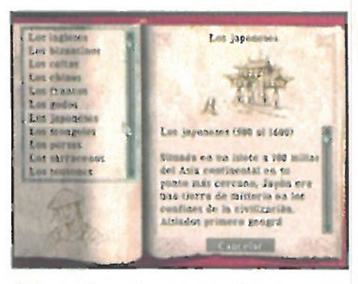
*A lo largo de una partida podemos conseguir que nuestra civilización evolucione y consiga nuevas armas e inventos. ¡A ver si conseguimos que nuestros soldados vean la televisión!*



**Su profundidad y ambientación le convierten en un BUEN representante dentro de la ESTRATEGIA.**



La lucha en tierra está bien, pero ¿quién se resiste a una buena batalla de barcos? Lástima que se hayan olvidado de "La armada invencible".

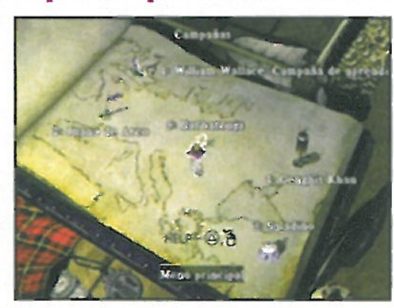


Por si nos han suspendido en historia, el juego incluye una pequeña enciclopedia con los hechos más relevantes de cada civilización.



*Si no podemos combatir, «AOE II» nos da la opción de negociar.*

## Campañas que hacen historia



*El gran atractivo del juego está en protagonizar las batallas más famosas de la historia poniéndonos en la piel de generales tan famosos como Barbarroja o Genghis Khan.*



*Antes de lanzarnos al combate, debemos construir edificios para adiestrar a los soldados.*



**Alternativas:** *«AOE II» es el único representante de la estrategia en tiempo real para PS2, aunque si también os gustan los turnos, «Kessen» resulta mucho más espectacular. Quizá «Black and White» sea el juego que todos esperamos...*

### Gráficos: 71

Por fin podemos disfrutar de unidades y construcciones llenas de detalle en un juego de estrategia. Lástima que se haya reducido el campo de visión y que se produzcan algunas ralentizaciones.

### Sonido: 65

Las melodías están bien compuestas y no desentonan con la excelente ambientación medieval del juego, pero se repiten demasiado a lo largo de cada nivel y pueden llegar a cansar.

### Jugabilidad: 64

El control -siempre con el ratón- es muy bueno, y la interfaz está muy bien resuelta, pero se trata de un juego duro y complejo, como exige el género. Además los problemas con el campo de visión pasan factura a la jugabilidad.

### Diversión: 74

Como juego de estrategia está a la altura de los mejores, aunque por la naturaleza del género, las partidas son larguísimas, complejas y pausadas, pero si se comulga con su desarrollo, resulta muy entretenido.

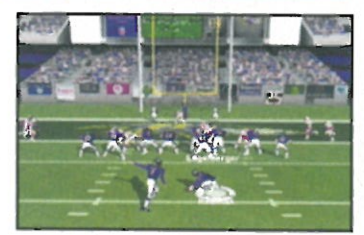
### Opinión:

Este juego de estrategia tiene la mejor ambientación y la mayor profundidad de todos cuantos han aparecido en consola gracias a la recreación de campañas históricas y la conseguida apariencia de las unidades. A pesar de los problemas que causa el campo de visión reducido, el juego acaba resultando muy entretenido si se está dispuesto a echarle horas para abarcar toda su complejidad y sacarle todo su jugo.

**Valoración 72**

# Otros lanzamientos

## Madden 2002

■ ELECTRONIC ARTS ■ DEPORTIVO
■ 9.490 PTAS. ■ TP

*Como cada temporada, EA mima a usuarios de todo el mundo con una ración de su deporte favorito, a nosotros nos promete un montón de novedades para el próximo «FIFA», y con los yanquis hace lo propio con el fútbol americano. La licencia oficial, las caras fotorealistas de los jugadores, todas las tácticas del campeonato, en fin, que «Madden 2002» lo tiene todo para disfrutar de un deporte que a nosotros ni fu ni fa, por muy bien hecho que esté.*

Uno de los mejores títulos deportivos que se pueden encontrar en PS2. Si eres uno de esos cuatro afortunados que te gusta el fútbol americano, es tu juego.



## Hands of time

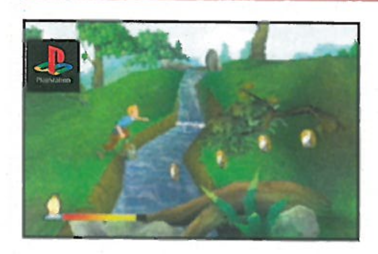
■ TITUS ■ SHOT'EM UP
■ 5.990 ■ ??

*¿Os acordáis de «Commando»? Pues «Hands of Time» es más o menos lo mismo, sólo que aderezado por unos cuantos viajes en el tiempo y la posibilidad de penetrar en algunos edificios. Los pequeños diálogos (en castellano) que aparecen en este cartucho no son más que para pasar el rato y no van a convencer a nuestros enemigos de que tiren las armas. Así que lo mejor es utilizar el montón de munición que tenemos e intentar llegar al final. Y ya está.*

Un clon de «Commando» que, si bien no resulta muy original, es tan entretenido como su "abuelo". Eso sí, no penséis encontrar en él nada especial.



## Tintín Objetivo Aventura




■ INFOGRAMES ■ PLATAFORMAS
■ N/D ■ TP

*Tintín, el valiente periodista creado por Hergé, repite sus historietas más famosas, esta vez saltando de plataforma en plataforma a través de unos coloristas escenarios "pseudo 3D". Y por si fuera poco, también vamos a poder pilotar todos los vehículos que aparecen en el cómic. ¡Para ponerte el flequillo de punta! Eso sí, es para los más "peques".*

Plataformas "de las buenas": variadas, llenas de caminos alternativos y, eso sí, un poco facilonas. Encantará a los pequeños fans de Tintín y Milú.



## Motocross Manía



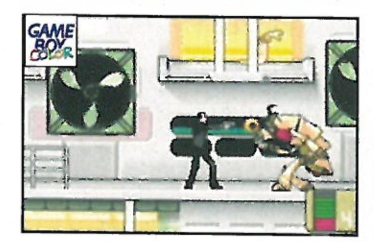
■ TAKE 2 ■ VELOCIDAD
■ N/D ■ TP

*El título tiene su explicación: seguro que después de ver el juego le cogéis manía al motocross. La culpa es de los "poligonarros" de sus gráficos y del comportamiento físico, por decir algo, de la moto. Lamentable.*

Merece la pena ver por ver una moto marcha atrás.



## Men in Black



■ CRAVE ■ SHOOT'EM UP
■ N/D ■ N/D

*Peor que un ataque alienígena es que a estas alturas tengamos que sufrir juegos de este calibre para GBA. Imaginad una conversión directa de los anteriores «MIB» de Game Boy sin mejoras aparentes... pues eso.*

A ver si los alienígenas se llevan a los programadores de este juego.



## Ephemeral Fantasia




■ KONAMI ■ ROL
■ 9.495 PTAS. ■ TP

*¿A quién se le ocurre mezclar en un juego de rol a un trovador con un ladrón de guitarras? Sólo a los señores de Konami, que esta vez nos brindan un "bodrio" capaz de aburrir al más pintado. Un sistema de combates confuso (mucho ojo con la cámara, que siempre nos "regala" los peores planos) y una historia que nadie es capaz de creerse -debe ser por lo de la "fantasía"- echan por tierra todas las esperanzas que habíamos depositado en él. Eso sí, capaces de lo peor y de lo mejor, a los programadores se les ha ocurrido colocar un minijuego musical en algunos momentos del juego, haciendo que el desarrollo resulte un poco más variado. De todas formas, y conociendo la escasez de rol en PS2, a lo mejor os animáis con él, pero que sepáis que encima está en inglés.*

Menudo chasco nos hemos llevado con la versión final de este juego. Parece que el RPG todavía se le resiste a la nueva consola de Sony.








# Otros lanzamientos

## Egipto II



■ CRYO ■ AVENTURA
■ N/D ■ TP

*El sistema de exploración de todas las aventuras de Cryo (cursor para arriba, cursor para abajo) se cruza con una portentosa ambientación en la época de los faraones, y los típicos tiempos de carga. Si te gusta la Historia...*

Un juego muy reposado, sólo para amantes de aventuras gráficas.



## Rune



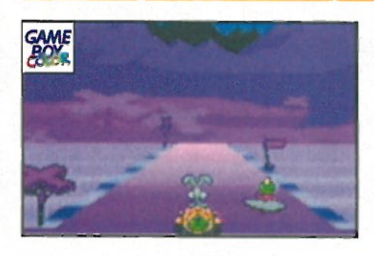
■ TAKE 2 ■ AVENTURA ACCIÓN
■ 11.000 PTAS. ■ +16 AÑOS

*Si la espera por los tiempos de carga no os desanima, lo harán sus gráficos, los movimientos reumáticos de nuestro guerrero o la lentitud del desarrollo. Vamos, que parece salido de la época en que está ambientado.*

La vida de los vikingos era muy dura, sólo hay que ver su aspecto.



## Lonney Tunes Racing



■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD
■ N/D ■ TP

*Bugs Bunny, el Coyote y demás personajes Warner trasladan sus carreras locas a la portátil de Nintendo y consiguen salir tan airosos como en Dreamcast. Es juego de velocidad divertido y lleno de color, que consigue entretener sin grandes alardes técnicos. Si no tenéis ningún otro cartucho de velocidad para vuestra portátil, esta es una buena oportunidad de "agenciaroslo" por el atractivo de sus protagonistas. Eso sí, sin esperar maravillas en ningún aspecto.*

Este continúa siendo uno de los géneros más entretenidos para cualquier consola, especialmente cuando lo protagonizan Bugs Bunny y los demás.



## Thunderhawk: Operation Phoenix









■ EIDOS ■ SIMULADOR
■ 9.990 PTAS. ■ N/D

*Menos mal que la guerra fría terminó hace unos años porque vamos a necesitar muchas horas de juego para dominar a fondo los helicópteros de «Thunderhawk». El caso es que, como ocurre siempre que alguna compañía se atreve a abordar la simulación en una consola, el juego de Eidos está repleto de detalles técnicos y misiones hiperrealistas, pero no hay quien lo domine si no es después de "empollarse" el manual de instrucciones. Una vez que lo hemos conseguido, aunque los apartados técnicos no son nada del otro mundo, resulta entretenido y largo, y además es lo más cerca que vamos a estar nunca de pilotar un helicóptero de combate, que no es poco. Aquellos que vayan buscando acción desenfrenada, que se vayan olvidando de «Thunderhawk».*

Dada la escasez de simuladores de vuelo (y menos de helicóptero) es una opción muy recomendable para los que les gusten. Pero ojo, es complicado.

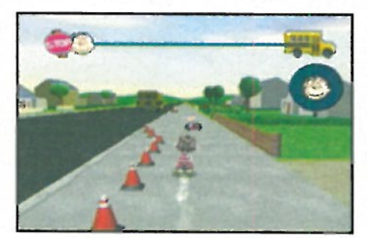






## Snoopy Mania





■ INFOGRAMES ■ PARTY GAME
■ N/D ■ TP

*Snoopy y sus amigos han decidido dejar de jugar al béisbol en el parque y meterse en un entretenidísimo "party game" para los más pequeños que lo mismo nos coloca ante una prueba de velocidad, que frente a otras de concentración o habilidad. Como suele ocurrir en estos casos, resulta mucho más entretenido jugar contra un competidor humano que contra la máquina, y en general todas las pruebas están resueltas con simpatía.*

Aunque puede resultar un poco fácil, resulta divertidísimo, sobre todo en el modo multijugador. Eso sí, no esperéis gráficos de última generación.



## Woody Woodpecker



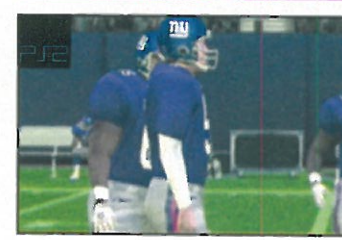
■ CRYO ■ PLATAFORMAS
■ 4.990 ■ TP

*Cada vez quedan menos personajes de dibujos por protagonizar un juego. Esta vez le toca al pájaro loco, que recorre unos coloridos escenarios sin más dificultad que la de recopilar unos objetos a saltos.*

La historia de siempre: plataformas faciloñas de buen acabado técnico.



## NFL QBC Club 2002



■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO
■ 9.990 ■ TP

*Un simulador de fútbol americano que se centra más en las labores de pasador y de manager que en la propia esencia del juego. Original, pero sólo es recomendable a los más "freaks" de este deporte.*

Si no te gustan los juegos de fútbol americano, menos este...





# Los recomendados

## PLAYSTATION



*THE ITALIAN JOB. SCI nos ha sorprendido a todos con este divertidísimo juego que combina la velocidad y la acción al estilo «Driver».*

### ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. THE ITALIAN JOB
3. C-12 Resistencia Final

### ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

### FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2

### SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

### PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe's Exoddus

### VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

### AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

### LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

### ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

### AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

### DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001

### VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk's 2
3. Manager de Liga 2001

### Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- THE ITALIAN JOB
- TOMB RAIDER: TLR



*ISS PRO EVOLUTION 2. El fútbol vuelve a estar de moda este año.*



*GRAN TURISMO 2. Como juego de coches, no tiene rival en PS.*

## DREAMCAST



*SOUL CALIBUR. Ahora que se anuncia el lanzamiento de la segunda parte, no está de más revisar el mejor juego de lucha hasta la fecha.*

### ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi 2
3. Super Runabout

### ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

### VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

### SHOOT'EM UP
1. Quake III
2. Uureal Tournament

### DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

*MSR. Después de «GT 3», es el mejor.*

### PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

### AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

### LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

### VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo

### Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS
- UNREAL TOURNAMENT



*SHENMUE. Si todavía no tenéis este juego, daros prisa, porque llega la segunda parte.*

## GAME BOY

*ZELDA ORACLE OF SEASON/AGES. Como habíamos imaginado, estos nuevos «Zeldas» se colocan en el lugar de honor del catálogo de Game Boy*

### ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Spiderman

### DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

### PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

### VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

### AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD
3. Mission: Impossible



*TOMB RAIDER: CURSE...*

### ROL
1. ZELDA ORACLE OF SEASON/AGES
2. The Legend of Zelda (Color)
3. Pokémon Oro y Plata

### LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

### FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

### VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

### Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...






MARIO KART

1. MARIO KART SUPER...
2. Tony Hawk Pro Skater 2
3. F-Zero
4. Castlevania
5. Super Mario Advance

# NINTENDO 64



*PAPER MARIO. El regreso de Mario a N64 no ha decepcionado. El fontanero nos ha deleitado de nuevo con un juego divertido y original.*

**VELOCIDAD**
1. Excitebike 64
2. Ridge Racer 64
3. Star Wars: Racer

**LUCHA**
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

**ACCIÓN**
1. Perfect Dark
2. Goldeneye (P. Choice)
3. El Mundo Nunca es...
4. Turok 3

**DEPORTIVOS**
1. Mario Tennis
2. 1080° Snowboarding
3. Int. Track & Field

**SHOOT'EM UP**
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

**FÚTBOL**
1. ISS '98
2. FIFA '99

**ROL**
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Zelda: Majora's Mask
3. PAPER MARIO

**AVENTURA**
1. Resident Evil 2
2. Winback
3. Shadowman

**ESTRATEGIA**
1. Command & Conquer

**PLATAFORMAS**
1. Super Mario 64
2. Banjo-Tooie
3. Donkey Kong 64

**VARIOS**
1. POKÉMON STADIUM 2
2. Mario Party 2
3. Pokémon Puzzle League

## Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



*POKEMON STADIUM 2. Vuelve la fiebre Pokémon.*

# PS2

*ESTO ES FUTBOL 2002. Sony ha conseguido colocar en lo más alto a su sensacional juego de fútbol, a la espera de la llegada de sus rivales.*

**SHOOT'EM UP**
1. Unreal Tournament
2. Red Faction

**LUCHA**
1. Tekken Tag Tournament
2. Dead or Alive Hardcore
3. Bloody Roar 3

**AVENTURA**
1. RE Code: Veronica X
2. Onimusha
3. Monkey Island

**ACCIÓN**
1. Zone of The Enders
2. Extermination
3. Oni
4. The Bouncer

**FÚTBOL**
1. ESTO ES FÚTBOL 2002
2. ISS Umbro
3. FIFA 2001



*GT 3. Sigue imparable en ventas.*

**VELOCIDAD**
1. GT 3 A SPEC
2. Ridge Racer V
3. Moto GP

**ESTRATEGIA**
1. AGE OF EMPIRE II
2. Kessen

**PLATAFORMAS**
1. Rayman Revolution

**DEPORTIVOS**
1. NBA 2001
2. KO Kings 2001
3. NBA Street

**VARIOS**
1. Sky Odyssey

## Imprescindibles
- ESTO ES FÚTBOL 2002
- EXTERMINATION
- GRAN TURISMO 3
- ISS UMBRO
- ONIMUSHA
- RAYMAN REVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN TT
- UNREAL TOURNAMENT
- ZONE OF THE ENDERS



*AGE OF EMPIRES II. La estrategia se ha hecho con un buen representante para los usuarios de PS 2.*

# LA COMPRA DEL MES

**PLAYSTATION:** Ya podéis ir corriendo a por él: **«The Italian Job»** es uno de los mejores juegos de PlayStation.

**NINTENDO 64:** Dos opciones bien distintas, **«Paper Mario»** dentro del rol y **«Pokémon Stadium»** si os gusta la saga.

**GAME BOY:** Si estáis bien de dinero, haceos con los dos **«Zeldas»**... y que os regalen **«Tomb Raider»**.

**DREAMCAST:** Las novedades están a punto de llegar. Mientras, mirad si os falta algún imprescindible.

**PLAYSTATION 2:** Si os mola el fútbol, **«Esto es Fútbol 2002»** os va a dejar encantados. Aunque el mes que viene habrá más opciones en este género.

**GAME BOY ADVANCE:** Ya estáis corriendo a por él: **«Mario Kart»** es el mejor juego para tu GBA.




THE ITALIAN JOB



# NICKTOONS RACING





Últimamente parece que la Play se ha sacado el carnet de conducir Karts, pues no paran de salir juegos sobre el asunto. Ahora, son Arnold, Tommy y todos los otros extravagantes dibujos de Nickelodeon los que protagonizan el enfrentamiento. ¡Busca el más loco de todos y que más te guste y a "truquear"!

**MYSTERY RIDER**
¿Has visto ese corredor que permanece en la sombra en la pantalla de selección de personaje? ¿Lo deseas más que a nada en este mundo? Pues para que sea tuyo no tienes más que ganar todas las carreras en el nivel fácil.



**DESBLOQUEAR A PLANKTON Y OTRA PISTA**
Completa el juego una vez para que se activen el corredor Plankton (vaya nombrecito) y una pista extra, por si te sabía a poco. Y de momento no hemos encontrado más trucos. Ya veremos.

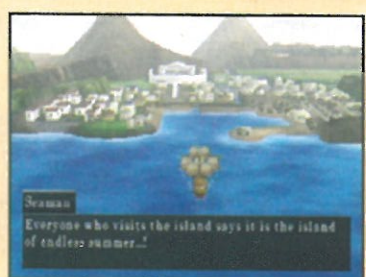
# EPHEMERAL FANTASIA

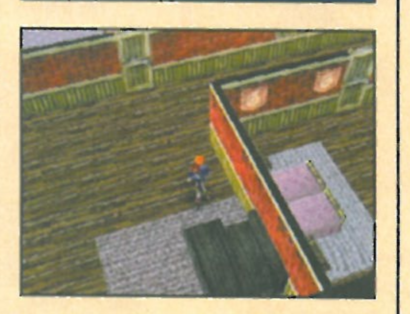
Play 2 sigue en sus trece de darnos una aventura en plan rolero que cumpla con las expectativas. ¿Conseguirá este musiquero juego triunfar? Juzgad vosotros mismos a raíz del comentario de este mes. Como somos muy buenos, vamos a ayudarle un poquito con nuestros trucos, que tampoco vienen mal.



**MINIJUEGO DE LA GUITARRA**
Ve a la pantalla de elegir canción. Pulsa los botones del mando que te enumeramos a continuación y conseguirás diferentes efectos:

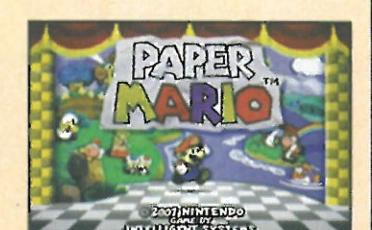
- Pulsa Rojo, Azul, Verde, Azul , Rojo y Verde para el modo Escondido. Las barras desaparecerán haciendo muy difícil darles correctamente.
- Pulsa Rojo, Verde, Azul, Coger y Coger para el modo Fast Forward. Las barras se moverán más rápido.
- Pulsa Rojo, Verde, Azul, Coger, Coger, Rojo, Verde, Azul, Coger, Coger y activarás el modo Super Fast Forward. ¡De vértigo!
- Pulsa Azul, Verde, Verde, Rojo, Verde y Coger. Se abrirá el modo Random, en el que algunas notas son aleatorias.
- Para quitar todos los iconos, pulsa Coger diez veces en la pantalla de selección de modo.

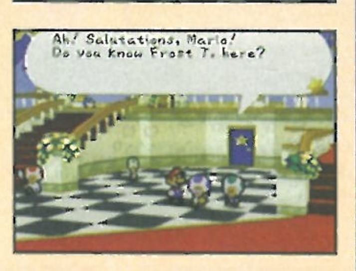




# PAPER MARIO

¡Jaaaa, ja, ja, ja! ¡Los que nos quedamos con las ganas de ver la versión europea de Mario RPG hemos tenido nuestra venganza al fin! La nueva aventura rolera del bigotudo italiano ha llegado a la N64 y a fe que os va a gustar si sois de los que buscan juegos sin complicaciones. Toad, que es muy simpático, nos ha pasado una chuleta con algunos truquetes, majetes.






**ITEMS ILIMITADOS**
Consigue el martillo y úsalo para golpear los árboles (qué gamberrete). El primer árbol da una cantidad ilimitada de items que aumentan tu FP en 3. Para que funcione, tienes que irte y volver varias veces. También obtendrás monedas, trozos de estrella e incluso una extraña muñeca.

**LAS RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DE BOWSER**
Para salir airoso al "cuestionario" del bichejo, responde primero 3, luego Rojo, otra vez Rojo y finalmente 24.

**MINIMIZAR EL DAÑO**
Para hacer que Mario no sufra tantos daños con un ataque enemigo, realiza la acción justo antes de que el rival culmine su ataque. Si lo haces bien, Mario no perderá demasiados puntos y aparecerá un pequeño mensaje felicitándote. ¡Y no es para menos!

**MARIO ORIGINAL**
Una vez estés en la mansión de Boo, salta dentro del jarrón. Cuando salgas, verás con asombro y nostálgica sonrisa que controlas al Mario original de la versión de NES. Lo malo del asunto es que el truco sólo funciona en esa sala, pero nosotros al hacerlo hemos sentido un escalofrío por el tiempo pasado. Si en el fondo somos unos nostálgicos...

**LA RADIO DE KOOPA TOWN**
Ve a la ciudad Koopa y entra en la tercera casa de la primera zona. ¿Ya estáis ahí? Escucha la radio y podrás oír la música de algunos juegos antiguos de Mario (sniff...) e información sobre el juego. ¡Estos Koopa son la bomba!

**OBTENER LOS CRÉDITOS DE ORO Y DE PLATA**
Haz todos los favores que te pide Koopa Koot y recibirás el crédito de Plata. Si sigues haciéndole favores obtendrás el crédito de Oro. Podrás usarlos en la ciudad Toad para acceder a minijuegos, como se ve en el siguiente truco.

**MINIJUEGOS**
Ve a la ciudad Toad y derrota a los Koopa Bros. Dirígete dos pantallas al sur. Al entrar, ve a la izquierda y verás un árbol todo solito él. Golpéalo con el martillo (qué manía, oye) y aparecerá una tubería. Si tienes un crédito de Plata o de Oro y 10 monedas, puedes bajar para participar en algunos minijuegos.

**EL SECRETO DEL CASTILLO DE TUBBA BLUBBA**
Mueve el reloj y escala la sala hasta que llegues a una puerta secreta. Entrarás en una sala nueva que seguro estás deseando explorar.





# RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR





Estos agentes especiales nunca dejan de decir la última palabra. Han decidido volver a Dreamcast en vista de que algunos no quedaron muy contentos con su anterior trabajo, y en esta ocasión les ha salido algo mejor la jugada. Los trucos siguen siendo pocos, pero aunque sea sólo uno vale su peso en oro, porque desbloquea muchas opciones.

**MODO CHEAT**
Inicia una partida y presiona al mismo tiempo L+A+B+Y+X. Pulsa abajo y emergerá una ventana en la que puedes elegir gran cantidad de trucos, como el modo cabezón o hacerte invisible. ¡Y lo tiene todo en un sólo producto!

# X-MEN: WOLVERINE'S RAGE





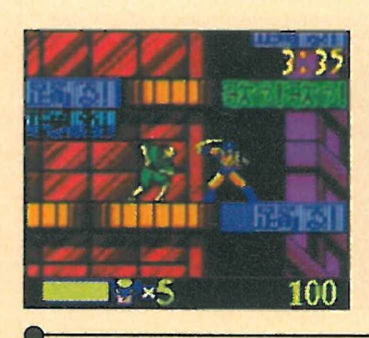


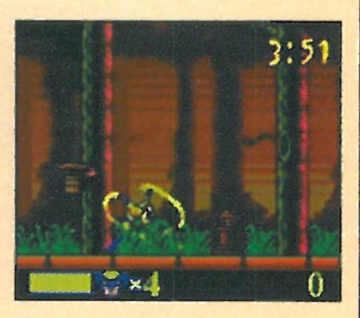
El peor rival que nunca tuvo Curro Jiménez en cuestión de patillas no para de rasgar las consolas con sus garras, aunque esta vez se aventura en solitario. No, dejad los botiquines por ahí, que él ya tiene factor curativo (ah, no, que eso era en los cómics). Eso sí, tened en cuenta nuestros trucos, por si acaso.

**TRAJE ESPECIAL**
Espera a que salga la pantalla de "Press Start" y pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Se oirá un grito del "lobo". Gracias a este traje, el factor curativo será más rápido y podrás pasarte los niveles con mayor facilidad.

**PASSWORDS**
¿Que aún así no os los pasáis? Introducid estos passwords y el mundo será vuestro (vamos, que iréis a las fases indicadas aquí abajo).

| NIVEL | PASSWORD |
|---|---|
| 2- Downtown | Cabeza de Lobezno, garras de Lobezno, X, cuerpo de Lobezno |
| 3- Downtown | Garras de Lobezno, Dientes de Sable, cuerpo de Lobezno, cabeza de Lobezno |
| 4- Tokyo | Calavera, cabeza de Lobezno, X, garras de Lobezno |
| 8- Lab | Garra, Cabeza Azul, X, calavera |
| 9- Lab | Calavera, X, garra de Lobezno, Dientes de Sable |
| Final | Cabeza Azul, calavera, X, Mujer |




# TRUCOS A LA CARTA

**GRIJI (PALENCIA)**
*Hola, ¿qué tal? Me han dejado* ***El Mundo Perdido****, pero he perdido unos passwords para pasar de pantalla y es muy difícil pasarse las pantallas al modo normal. Por eso, ¿me podríais dar los passwords para pasar de nivel? Si podéis, dadme todo, pero si no, aunque sea la del Velociraptor, Sarah y el Tiranosaurio. Muchíiisimas gracias.*
**Claro que se te han perdido los passwords, como estabas jugando a El Mundo Perdido... Bueno, dejemos las estupideces aparte. En lugar de los passwords voy a darte el código para activar la selección de nivel y poder ver las secuencias de video. Sí, hoy estoy generoso. Pon como password tres veces el código ■, ✖, ●, ▲, ▲, X, ■, ●, ▲, ●, ✖ y ■. ¡A por los bichejos!**

**ALEJANDRO QUINTERO (MADRID)**
*¿Qué tal? Yo, mal. Me he quedado atascado en el juego* ***Evil Dead: Hail to the King*** *en el formato PSX. Estoy en el cementerio y tengo la "headstone", el "brown hat" y el "evil sapling". Sé que hay que ponerlos en las lápidas. Pongo el sombrero y el "evil sapling" en su sitio, pero mi juego no deja poner la "headstone" en ningún sitio. He probado todo tipo de combinaciones, incluso cambiando de consola y probando en mi PS2, pero nada. ¿Qué hago mal? Está mi juego estropeado? Por favor, ayudadme, estoy desesperado. Ah, se me olvidaba, me llamo Álex y llevo con vosotros desde el primer número, en el cual salía Bart Simpson. Enhorabuena por vuestra revista. Un fuerte abrazo.*
**¿Cómo? ¿Estás con nosotros desde el primer número? ¿Y dónde te escondes, que no te vemos? Es broma. Gracias por tu fidelidad y, como premio, a ver si puedo solucionar tu problema. No creo que tu juego esté mal, lo que pasa es que quizá no colocas al personaje en la posición adecuada. Como dices, la solución pasa por poner cada objeto en su lápida. Deja libre la del centro, que debe de ser la de Linda. Da un par de pasos en dirección a la iglesia, hasta que te alinees con las otras lápidas y usa la de la Madre para completar el puzzle y abrir la iglesia.**

**JAVIER HERNÁNDEZ (MADRID)**
*Hola, amigos de Hobby consolas. ¿Qué tal estáis? Yo estoy un poco cabreado, porque tengo el videojuego* ***Oni*** *(PS2) y en la segunda misión estoy atascado. Hay un ordenador protegido por rayos láser. Paso por él arrastrándome debajo de los infrarrojos pero la maquinaria del tejado me dispara. También he probado saltando con voltereta por encima de los rayos, pero no llego. ¿Qué hago? Decidme una solución o un truco para elegir una zona o nivel. Seguid así, que estáis triunfando.*
**Gracias, majete. Por tu descripción, seguramente te encuentras frente al interruptor que está custodiado por láseres y torretas. Es imposible desactivarlo desde esa habitación. Dirígete a la puerta del otro extremo del pasillo, donde habrá dos Strikers y un interruptor muy bien escondido. Mata a los enemigos y busca el interruptor. Al usarlo desactivarás el que te daba problemas.**

**DAVID BOU (ALICANTE)**
*Hola, ¿qué tal os va? Soy un santapolero que tiene unos pequeños problemillas con el* ***Tombi 2*** *de Play. El primero de ellos es que en el rancho Kujara no consigo hablar con una de las niñas que quieren jugar al escondite. Está metida en un agujero y no llego hasta ella. ¿Sabéis lo que os quiero decir? Seguro que sí. El segundo y último es que no encuentro a un "camarón raro". Sé que está en el Bosque Donglin, pero por más que lo busco no logro hacerme con él. Supongo que estas "chorradas" no os plantearán ningún dolor de cabeza y las solucionaréis en un plis-plas.*




## TRUCOS A LA CARTA

*¿verdad? Gracias por adelantado.*
Pues claro, chaval, estás hablando con los tíos más sabios de los medios desde el Fary en "Menudo es mi padre". Para sacar al individuo del agujero coge la bola de nieve que hay al lado y métela por el otro orificio. Lo del "camarón raro", como tú lo llamas, no está tan claro. Seguramente te referirás al rocangrejo. Lo encontrarás en la parte inferior izquierda del bosque. Si has activado todas las trampas y hablado con el hombre de la casa del tesoro, debería aparecer. Pues eso.

**JOSE MARÍA CORTÉS (ZARAGOZA)**
*Hola, amigos, me gustaría que pusiérais trucos del **Command and Conquer** (el primero que sacaron, Dune 2000, Parasite Eve 2 y C-12. Gracias*
Por favorrrr, no mandéis más listas de juegos, que sólo contestamos a un juego por cartaaaa. De todas formas, tienes trucos para Parasite Eve 2 en la revista del mes pasado y algunos para C-12 hace 3 o 4 números. En Command and Conquer, para conseguir un ataque aéreo instantáneo pausa el juego y pulsa ➔, ⬇, ⬅, ⬅, ⬇, ➔, ➔, ⬇, ⬅, ✖, ■, ●. Para obtener 5.000 créditos adicionales pausa el juego y presiona ➔, ⬇, ⬇, ⬅, L1, ⬅, ➔, ⬇, ⬅. Puedes repetir el truco las veces que quieras, así que te forrarás sin ningún problema.

**FABIÁN BARREDA (MÁLAGA)**
*Hola, tío. Soy Fabián y tengo el juego **Extermination**. Me he llegado hasta el muelle de carga, antes de llegar a la "zona de máxima seguridad" para activar el último detonador. Llego allí, cojo el aviso y le doy al botón. Veo que de la tubería sale algo raro. ¿Qué hago para pasar? ¿Me falta mucho para conseguir la unidad Ultralanzador C? Si vienes a Marbella, te invito a mi casa para inflarnos de jamón del bueno. Adios, tronk. ¡Ah, ¿tienes trucos?! publicad la Hobby pronto, que hasta el día 26 no puedo esperar... y como no gane el concurso de "Alone IV", olvídate del jamón.*
Estoooo... bueno, vale, gracias... supongo. Para continuar adelante en el juego, rompe la tubería con el cuchillo todo lo que puedas. Ahora puedes congelar el agua encendiendo el sistema de refrigeración del muro de la derecha. Trocea el agua congelada con tu arma y podrás seguir adelante. No, aún no hay trucos para el juego, pero ya saldrán, ya...

**ALBERTO RODRÍGUEZ (MADRID)**
*Hola, me llamo Alberto y... ¡Necesito ayuda! Tengo el **Driver 2** para Playstation y ya que sabéis todo, a ver si tenéis algún truco como que no haya poli, ni daños, ni tiempo, esas cosas. Muchas gracias y espero vuestra respuesta.*
Hombre, todo, todo... Sí, tienes razón, lo sabemos todo. Puedes obtener invulnerabilidad en este juego, pero no es el típico truco de pulsar unos botones o meter un password. La conseguirás en dos niveles distintos. Primero, en el nivel de Las Vegas, dirígete a la Droguería y allí encontrarás el interruptor que activa la posibilidad de ser invencible. La segunda opción está en el nivel de Río. Si vas a la Estación de Policía, encontrarás la inmunidad. De todas formas, así el juego es mucho más aburrido, ¿no? Pero allá tu...

**KEN MASTERS (E-MAIL)**
*Hola, amigos de Hobby Consolas, hace muy poco me hice con el **Alone in the Dark** para GBC, me he apoyado en vuestra guía, pero no doy por encontrada la biblioteca en la mansión de Morton. Por favor, ¿me podéis decir dónde puedo encontrarla? Gracias.*
Vamos a ver, la biblioteca no tiene demasiada pérdida porque se encuentra en la planta baja. Si vas caminando verás varias puertas. Has de encontrar una puerta que es doble. Atraviésala y llegarás a una especie de despacho. Desde aquí alcanzarás distintas partes de la biblioteca en función de la esquina de la pantalla que escojas.

## PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE

Si hiciéramos un "megamix" con Rayman y Buck Bumble, seguramente obtendríamos algo muy parecido a este juego. ¿Quieres plataformas sencillitas para tu flamante Game Boy Advance? ¡No busques más, aquí está tu cartucho! El remate son nuestros truquitos.



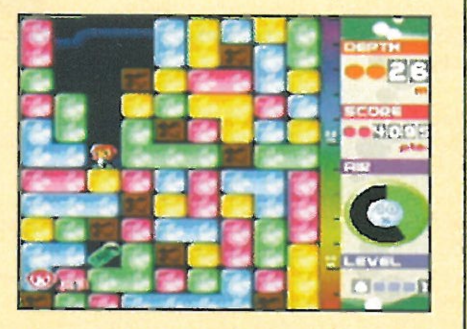

**DETENER LA EVOLUCIÓN DE LOS ENEMIGOS**
Muchos de los enemigos van evolucionando como los Pokémon (esto es una fiebre, oiga) y se hacen más difíciles de vencer. Para evitar esto, encuentra al "Golden enemy" y, por supuesto, véncele.

**MEJORAR EL "DASH"**
Gracias a este movimiento puedes llegar a lugares más altos. Para irlo mejorando, encuentra al hada que hay en cada nivel y ella te dará la posibilidad de aumentar un punto tu habilidad. Ya puedes hacer mielecita.




## MISTER DRILLER

Tenemos que reconocer que no confiaba mucho en el poder de entretenimiento de este juego, pero una vez lo pruebas, no puedes parar. Con él pasarás las horas muertas sin darte cuenta, buscando el final de la siguiente mina. Ahí va un consejito para que sea más fácil (o por lo menos un poco más).




**AVANZAR EN EL NIVEL DE EGIPTO**
Permanece en el lado izquierdo del nivel siempre que puedas y conseguirás un tiempo mucho más bueno. Así obtendrás gran cantidad de puntos de bonificación. Un consejo vale más que mil password.



## THE MUMMY RETURNS

Ni Indy, ni Lara. Rick está listo para ser el mejor arqueólogo de la Historia y si para ello tiene que patear traseros momificados, que así sea. Ayúdale en su intento de salvar al planeta y pasarás un buen rato. Claro que, con nosotros de por medio, la cosa se convierte en un paseo por un museo arqueológico, porque saltarás de nivel como si fueras de sala en sala.

**CÓDIGOS DE NIVEL**
Si estás atascado (o tienes prisa, por qué no), mira estos passwords, cortesía de nuestro Servicio de Inteligencia. Así podrás probar lo variado que es este juego.

| NIVEL | PASSWORD | |
|---|---|---|
| 1 | 1PW | K47 |
| 2 | K3J | 178 |
| 3 | XS0 | N0C |
| 4 | NON | 1F1 |
| 5 | B4S | BL7 |
| 6 | 144 | W88 |
| 7 | NMO | SNT |
| 8 | T3X | ZOH |
| 9 | RDV | 011 |
| 10 | 64P | 517 |



## MEGAMAN X5





Este mes tenemos visita doble de Rockman (que es como lo conocen los japoneses). El juego que comentamos ahora recobra el estilo de la saga, con enfrentamientos imposibles, edificios laberínticos y armas, muchas armas. Hasta que encontremos un truco para engrasar la armadura de Magaman, ahí van otros, que tampoco están mal.

**ARMADURA SUPER NOVA DE X BUSTER**
Ilumina a X Buster en la pantalla de selección de personaje y pulsa arriba 2 veces y abajo 9. Un sonido confirmará que lo has hecho bien. Pulsa círculo y comenzarás con la armadura Super Nova de Megaman X4.

**CUARTA ARMADURA DE X BUSTER**
Ilumina a X Buster en la pantalla de selección de personaje y pulsa arriba 2 veces, abajo nueve veces, arriba 2 veces y abajo 9 veces. Aparte de un callo en los dedos, conseguirás la Fourth Armor, que mezcla la Ultimate armor y la Falcon armor. Como ves, este X Buster oculta muchos secretitos. ¡Y se lo tenía tan callado, el muy...!

**ARMADURA NEGRA DE ZERO**
Ilumina a Zero en la pantalla de selección de personaje y pulsa abajo dos veces y arriba 9 veces. Pulsa círculo para empezar la partida. Ahora los daños de Zero serán menores.

**SUPREME SLASH DE ZERO**
Pulsa adelante, adelante y ataque cuando controles a Zero para hacer el Supreme Slash, un pedazo de golpe muy útil contra jefes finales.

**SLASH COMBO DE ZERO**
Pulsa cuadrado dos veces, atrás y cuadrado para hacer un pedazo de combo de 4 ataques. Úsalo para fulminar a los "bosses". Chico, como sigas teniendo problemas con el juego después de esto, nos retiramos.





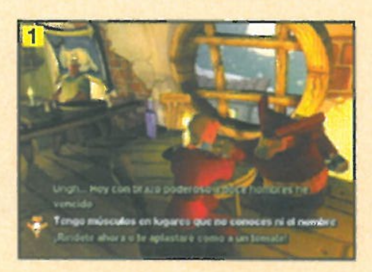

# LA FUGA DE MONKEY ISLAND



**"¡Mira detrás de tí! ¡Un mono de tres cabezas!" La genial saga que creara Ron Gilbert hace ya una década desembarca (lógico, ¿no?) en Playstation 2. Si eres un grumetillo en esta historia o estás atascado, te vendrán bien nuestros consejos. ¡Ojo, digo, oído al parche!**

## LOS INSULTOS MÁS EXTRAÑOS DE LOS ÚLTIMOS DIEZ MINUTOS

Para hacer que I. Queso se una a tu tripulación tendrás que vencerle en el clásico duelo de insultos, esta vez un pulso 1. Por suerte, no tienes que aprenderlos, sino que ya los conoces.



Aquí tienes las correspondencias:
INSULTO: Hoy con brazo poderoso a doce hombres he vencido.
RESPUESTA: Al ver tamaña barriga diría que te los has comido.
I:Tengo músculos en lugares que no conoces ni el nombre.
R: Lástima que no tengas ninguno en los brazos.
I: ¡Ríndete ahora o te aplastaré como a un tomate!
R: Me rendiría si eso evitara tener que mirarte.
I: ¡Mi bisabuela de 98 años tiene mejores bíceps que tú!
R: Sí, pero tanto ella como yo tenemos mejor control de la vejiga que tú.
I: ¡Te voy a poner el brazo en cabestrillo!
R: ¿Por qué? ¿Estudias para enfermera?
I: ¡Mi fuerza asombrosa te romperá el cúbito en un millón de pedazos!
R: No me imaginaba que pudieras contar hasta tan alto.
I: ¡Eh, mira allí!
R: Sí, sí, ya sé: es un mono con tres cabezas.
I: ¡Moleré tus nudillos hasta hacerlos pasta!
R: ¡No me hagas reír, por favor, basta!
I: He visto pulgas con brazos más grandes que los tuyos.
R: ¡Por eso te rascas con tanta saña! ¡Que te vea un veterinario!
I: ¡Dicen que mis puños son un arma letal!
R: Pues tu aliento debiera considerarse igual.
I: Sólo había visto un cobarde como tú una vez.
R: Ya, y supongo que te enseñó todo lo que sabes.
I: Eres el bicho más feo que haya encontrado
R: Me asombra que a tu mujer nunca hayas mirado
I: Han tomado mis brazos por troncos de árboles.
R: Nada que no se arregle con una buena crema exfoliante.
I: ¡A pulpos he vencido con estos fuertes brazos!
R: Tu poder sin duda doblega a todo invertebrado.
I: Ah... ¿Veo en tu boca una mueca de agonía?
R: ¡Ja, ja! Es que tu toquecito me hace reír de cosquillas.

No utilices el resto de insultos, pues hacen que pierdas un turno automáticamente.

## CONSEGUIR LA DIRECCIÓN DE PETE

El impostor que se ha hecho pasar por tí vive en algún lugar del pantano del tiempo, pero no sabes con exactitud dónde. Para averiguarlo, junta todos los elementos necesarios en el perfume casero (agua de la fuente, un cebo, barro de las ciénagas, flor de la mansión y virutas de la tienda de patas de palo) y rocía a Dave en la tienda de prótesis. Te dirá el nombre real de Pete. Lo que te dice es aleatorio pero siempre es un nombre, una inicial y un apellido. Anótalo y usa la máquina de al lado. Para encontrar la dirección básate en las iniciales del nombre que te ha dicho. Si fuera, por ejemplo, John W. Smith las letras serían J-W-S. Sencillo, ¿no? Los dibujos de la máquina representan partes del abecedario 2. El conejo son las letras de la A a la D (inclusive). La palmera de la E a la H. La calabaza, de la I a la M, el mono, de la N a la S y el plátano de la T a la Z. Así, en nuestro ejemplo tendrías que poner calabaza-plátano-mono. Pulsa el botón y obtendrás la dirección.



## LA PARADOJA DEL PORTÓN

Posiblemente el momento más retorcido de todos es aquel en el que has de moverte por las ciénagas del tiempo montado en una balsa. Para llegar al final debes "pedir prestado" el reloj a los dos jugadores de ajedrez y conseguir la hoja con la dirección en la tienda de prótesis de Dave. En la hoja vendrán las correspondencias hora/dirección. Es sencillo, mira el reloj de la parte inferior de la pantalla. Fíjate en la hora y luego búscala en el papel. Cada hora tiene asignado un punto cardinal (N, S, E, O). Ve a la dirección



que corresponda hasta que llegues a un portón. Allí te encontrarás ¡con tu yo del futuro 3! Anota el número que dice que estás pensando, pues tendrás que usarlo luego. También anota los objetos que te da y el orden en que lo hace. Usa la llave maestra para abrirle el portón y sigue tu camino. Un par de pantallas después volverás a portón pero por el otro lado. ¡Ahora tú eres el Guybrush del futuro! Da a tu yo del pasado los objetos en el orden que has apuntado y respóndele acerca del número que piensa con el que apuntaste antes. Te abrirá el portón y podrás seguir tu camino.

## ¡EL MONKEY KOOOMBAT!

Ante ustedes el puzzle más original del juego. Atento porque tiene tela. Haz que Jojo Jr. te explique de qué va y apunta los ataques que te explica. Luego tendrás que salir del poblado y buscar monos con los que competir por el camino 4. La forma en la que se procede es esta: cada "luchador" está usando una técnica que viene indicada junto a su barra de energía. Así, puede estar haciendo el Babuino Bobo, el Mono Borracho, etcétera. Cada ataque vence a otros dos. Por ejemplo, puede ser que el Simio Ansioso venza al Gibón Cojo y al Chimpancé a la Carga, pero que salga derrotado frente al Babuino Bobo. En cada partida es distinto, así que tendrás que ir apuntando las combinaciones. Para pasar de un ataque a otro tienes que usar tres chillidos de mono en función del ataque previo que tengas. ¿Liado? A ver, establezcamos la hipótesis de que junto a tu barra de energía pone que estás haciendo el Simio Ansioso y quieres pasar a hacer el Mono Borracho. Por ejemplo, tienes que pulsar Ack, Oop y Chee y Guybrush hará el ataque. Sin embargo, para hacer el Mono Borracho desde otro ataque (Gibón Cojo, pongamos por caso) tendrás que usar otra combinación de chillidos mono o serás penalizado. Si lo que quieres hacer es repetir el ataque, pulsa el mismo chillido tres veces. Y tu te preguntarás, "¿Y cómo sé yo qué combinación hay que pulsar para pasar de un ataque a otro?". Para aprender las combinaciones tendrás que fijarte en cómo lo hacen tus rivales y apuntarlo. Cuando venzas a unos cuantos monos Guybrush dirá que está listo para enfrentarse a Jojo Jr. El último Monkey Kombat lo harás al final del juego montado en el Mecha-Mono contra la estatua de Lechuck. Aquí no tienes que vencerle, sino empatar con él (haciendo los mismos ataques que él). Cuando esto ocurra tres veces, habrás llegado al final del juego. ¡Felicidades, te mereces un lingotazo de Grog (pero sin alcohol, ¿eh?)!



## MARIO KART SUPER CIRCUIT

"¿Qué? ¿Los de Konami corriendo antes que yo en sus ? ¡Maldición!", decía Mario, mientras corría a montarse en el kart y retar a todos sus amigos a una nueva y divertida sesión de estas alocadas carreras. Como en todas las versiones de este juego, hay muchos secretos, así que no os perdáis en la explicación.




**CIRCUITO SPECIAL CUP**
Gana el oro en todas las carreras y conseguirás el circuito Special Cup. ¡Sólo para ases el volante!

**PISTAS DE "SUPER MARIO KART"**
Gana con un rango de A o superior todas las copas del modo GP. Pulsa L o R en la pantalla de selección de copa y tendrás disponibles los circuitos originales de "Super Mario Kart", todo un lujo a tu alcance si eres hábil.

**PANTALLA DE TÍTULO DISTINTA**
Completa todos los circuitos en todas las clases y el color de fondo de la pantalla de título cambiará, como ocurría en la versión de Nintendo 64. Sí, eso es todo. ¿Qué esperabas? ¿Algún circuito secreto más? Pues la verdad es que nosotros también...





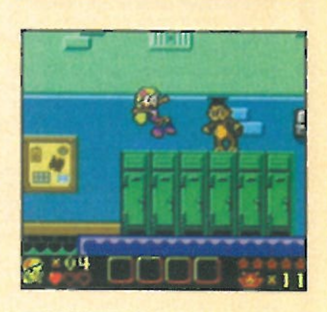
## SABRINA, THE ANIMATED SERIES: ZAPPED!

Nooo, no te emociones, ochentero, que no hablamos de la que cantaba "Boys, boys, boys", sino de la brujita rubia que ha dado el salto a los dibujos animados y, por supuesto, también a las consolas. Únete a ella en este divertido plataformas para desencantar a todos los niños. Si te atascas, no hay problema, aquí están los passwords de todos los niveles. ¡Ánimo!

**CONTRASEÑAS DE NIVEL**
Introduce estos códigos para saltar de nivel si ves que te has quedado atascado en ese en el que estás:

| NIVEL | PASSWORD |
|---|---|
| 1-2 | Sabrina, Sabrina, Salem, Jem |
| 1-3 | Sabrina, Salem, salem, pelirrojo |
| 1-4 | Sabrina, Harvey, Salem, Sabrina |
| 2-1 | Salem, Cloey, Sabrina, Salem |
| 2-2 | Harvey, Salem, pelirrojo, pelirrojo |
| 2-3 | Harvey, Harvey, pelirrojo, Sabrina |
| 2-4 | Harvey, Cloey, pelirrojo, Salem |
| 3-1 | Cloey, Jem, Jem, Harvey |
| 3-2 | Jem, Harvey, Cloey, Sabrina |
| 3-3 | Jem, Cloey, Cloey, Salem |
| 3-4 | Jem, Jem, Cloey, Salem |
| 4-1 | Pelirrojo, pelirrojo, Harvey, Cloey |
| 4-2 | Sabrina, Cloey, Jem, Salem |
| 4-3 | Sabrina, Jem, Jem, Harvey |
| 4-4 | Sabrina, pelirrojo, Jem, Cloey |



## CITY CRISIS



¡Eh, no te quedes como un pasmarote, que la ciudad está en llamas! Vamos, coge tu helicóptero (sí, ese en el que sales a dar una vuelta los domingos) y lánzate a salvar a los pobres ciudadanos. ¿Miedo escénico? ¡No vengas con esas, hombre, que tienes trucos y todo!




**DESBLOQUEAR TODOS LOS HELICÓPTEROS**
Completa todas las misiones "Rescue" para desbloquear los helicópteros Bat y Pork en todos los modos.

**DESBLOQUEAR LA FINAL RESCUE MISSION Y EL MODO TIME ATTACK**
Completa todas las misiones "Chase" (las de persecución) para desbloquear la misión "Final Rescue en el modo "Mission" y activar el nuevo modo "Time Attack".



## ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

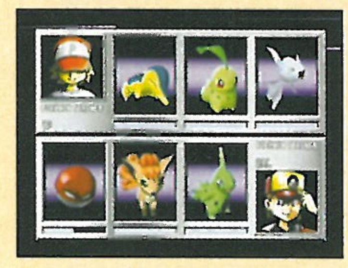
Lo de Fredy Kruegger es cosa de risa desde que apareció esta saga. Si queréis sentir MIEDO, con mayúsculas, intentad llegar al final de este juego. No volveréis a quedaros a oscuras. Pero no temáis, que hemos descubierto un gran truco.



**AHORRAR "SAVES"**
Recoge un Amuleto de Salvar en cualquier habitación. Salva el juego después de recogerlo. Habrá otro en la misma localización donde cargues el juego salvado. Cada vez que cargues será como si no hubieras gastado un hechizo. A lo mejor esperabas uno que te librase de los monstruos, pero la gracia está en "currárselo", majo.



## POKÉMON STADIUM 2









Ciento cincuenta máaaas quedarán por veeeer, maestro Pokémon es lo que yo... ¡Ah, hola amiguitos, estáis ahí! Alegraos, porque los nuevos Pokémon han llegado, con un apartado técnico espectacular y el irresistible atractivo de ver las nuevas especies en acción. ¡Hazte con todos los trucos!

**CELEBI SELECCIONABLE**
Desbloquea el Round 2 para tener a Celebi como "alquilable" en la competición prime Cup.

**GLIGAR CON EL MOVIMIENTO EARTHQUAKE**
Gana la Rival Cup en el Round 2 para conseguir un Gligar que encima sabe hacer el movimiento Earthquake.

**NUEVAS PANTALLAS DE PRESENTACIÓN**
Gana todas las Stadium Cups en el Round 1 para que aparezcan más Pokémon en la pantalla de título. Gana todas las Stadium Cups en el Round 2 y tendrás otra versión.

**MODOS DODUO Y DODRIO**
Derrota a todos los entrenadores en el Gym Leader Castle o consigue todos los trofeos del Round 1 Stadium para desbloquear la Torre Doduo. En ella podrás jugar a las Ediciones Roja, Azul y Amarilla el doble de rápido. Haz lo mismo en el Round 2 y podrás jugar a las Ediciones Oro y Plata al doble de velocidad. Ojo, el juego no te advertirá que has desbloqueado el truco, y los juegos aparecerán en blanco y negro.

**RIVAL CUP**
Gana todas las Stadium Cups y vence a los entrenadores del Gym Leader Castle para tener disponible la competición Rival Cup. Tu rival tendrá a Mewtwo, Ho-oh y Lugia. ¡Toca currárselo!

**MEJORAR A PIKACHU**
Si es que es encantador, el bichito. Para doblar su ataque especial, consigue la Light Ball, quitando los items de Pikachu de Pokémon Edición Amarilla.

**JUEGOS EN LA TELE**
Ve al apartado "My Room" y, si tienes las tres consolas (NES, SNES y N64) para decorar la habitación, también pueden decorar la tele. Así, al usar la NES aparecerán juegos como Legend of Zelda o Super Mario Bros. Con SNES saldrán juegos como F-Zero o Kirby Super Star. Con la N64 veremos joyas como Wave Race 64 o Star Fox 64.

Y eso es todo, amigos. A ver si dentro de poco tenemos un Pokémon Stadium 3 para Game Cube y vienen más trucos.

## MEGAMAN LEGENDS 2

Los muchachos de Capcom, con tal de hacer un nuevo juego de Megaman, son capaces de meterlo en una aventura. ¿Cuantos enfrentamientos habrá tenido ya el héroe? Si eres fan de este chico robot seguro que te lo vas a pasar en grande. Más aún si miras nuestras trampas.

**MODOS DIFÍCIL Y FÁCIL**
Tras completar el juego en el modo Normal se desbloquearán los modos difícil y fácil. En el modo fácil no hay que mejorar la licencia para cavar.

**MODO MUY DIFÍCIL**
Consigue la licencia de Clase S y completa el juego. Ah, y sé masoquista también.

**GIRO LATERAL**
Pulsa R1+Salto para girar a la derecha o L2+salto para girar a la izquierda. Así es mucho más fácil esquivar un ataque enemigo. ¡Este Megaman vale para todo!

**FUEGO RÁPIDO**
Mantén presionado cuadrado y rápidamente presiona adelante. La desventaja de este ataque es que te deja en paños menores frente a los enemigos más rápidos.

**PÓSTER DE ZERO**
Entra en la tienda de items de Yosolonke y acércate a la parte de atrás de la tienda para ver un póster de Zero con su Armadura Negra. No sirve para mucho pero no me negaréis que es curioso.

**LA BANDA SONORA DE «MEGAMAN LEGENDS»**
Ve a las ruinas de Manda Island para escuchar la música de las ruinas del primer «Megaman Legends». Para escuchar la música de las Suc-Cities, ve a Nino Island y entra en el ascensor.







## EARTHWORM JIM

Ese genio alocado que tiene por nombre Dave Perry creó uno de los personajes con más carisma de la etapa de los 16 bits. Su originalidad (cercana a lo absurdo) y frescura marcaron un hito hace algo así como 8 años. Pues bien, toda la magia de ese juego ha sido llevada a Game Boy Advance con unos resultados magistrales. ¡Veamos los trucos!

**ELEGIR NIVEL**
Pulsa pausa en mitad de una partida y presiona →, R, B, A, L, L, A, R. Todas las fases para tí.

**IR A CADA NIVEL**
Pausa la partida e introduce alguna de las siguientes combinaciones para ir al nivel correspondiente:

| NIVEL | CÓDIGO |
|---|---|
| Buttville | L, A, ↑, R, A, R, A, Select |
| Down the Tubes | ↑, L, ↓, A, R, A |
| For Pete's Sake | R, L, R, L, A, R |
| Snort a Problem | R, ↑, Select, L, R, ← |
| What the Heck | Select, R, B, ↓, L, B |







## TWISTED METAL BLACK









Los que han estado con Playstation desde el principio recordarán la primera parte de este juego. Sólo tiene una regla: no hay reglas. Destruye, masacra y humilla de paso a tus rivales con toda tu artillería, pero por si no basta el Cola-Cao que te prepara tu mamá, usa estos trucos.

**INVENCIBLE**
Con los controles por defecto, mantén pulsados los cuatro gatillos y presiona ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑ en mitad de la partida. Un mensaje te indicará que has activado la invencibilidad. Para desconectarla, repite el truco.

**SALUD Y TURBOS INFINITOS**
De nuevo, con el control clásico mantén presionados L1+ R1+L2+R2 y sin soltarlos pulsa a toda pastilla →, ←, ↓ y ↑, todo ello en medio de una partida. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje.

**MEGA AMETRALLADORAS**
Con el control inicial mantén presionados los cuatro gatillos (los del mando, hombre, deja en paz al gato de la portera) y pulsa ✖, ✖ y ▲. Un mensaje te indicará que lo has hecho bien.

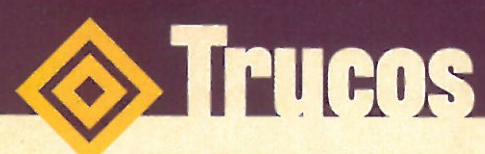
**MATAR DE UN TIRO**
Control clásico al canto, los cuatro gatillos presionados y la secuencia ✖, ✖ y ↑ es lo que necesitas para ser un tipo duro.

**MODO DIOS**
Con la opción de control por defecto, pulsa al mismo tiempo L1+R1+L2+R2 y, manteniéndolos, presiona ↑ a, ✖, ← y ● cuando estés jugando. A ver quién te tose.

**OTRA VISTA DEL ARMA**
Para ver las cosas desde otro ángulo, pulsa al mismo tiempo select + →.

**OTRA VISTA DURANTE EL JUEGO**
Simplemente mantén oprimido el botón select y pulsa ↓. Si pulsas ← tendrás otra vista más.



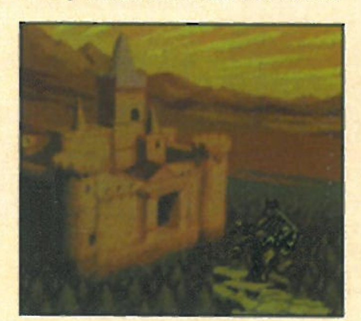


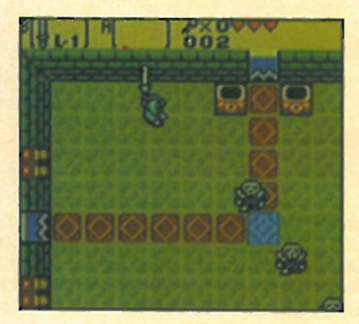

## ZELDA: ORACLES OF AGES / SEASONS

Link regresa a GBC con más enemigos, mazmorras y puzzles que nunca, porque ¡esta vez lo hace por duplicado! Hemos perdido el tercer cartucho en el camino, pero tranquilos, que os la vais a pasar mejor que McGuiver en una ferretería. La mayoría de los trucos funcionan para los dos juegos, así que tomad nota.

**MINI-JUEGO ESCONDIDO (AGES)**
Consigue la Tune of Ages y visita Lynna City en el pasado. Camina por el segundo árbol marrón desde la izquierda y toca la Tune of Ages. Entra en la puerta vallada de la tienda. En la tienda se venden semillas Gasha, un Contenedor de Corazón y una mejora del Ring Box. Cuando compres todos los ítems de la tienda se desbloqueará un minijuego en el que podrás ganar jugosos premios. Por cierto, vas a necesitar un montón de pasta para acceder al juego.

**DINERO HASTA DEBAJO DE LAS PIEDRAS (AGES)**
Consigue la pala que hay en la torre en construcción. El juego te dice que puedes romper las rocas que hay en la torre, pero si vas a la ciudad y cavas, en la mayoría de los terrenos encontrarás enemigos, corazones y dinero de todas las clases. Si estás en el pasado, tendrás más posibilidades.





**MUROS AGRIETADOS (AGES)**
Una vez te encuentres en mazmorras de nivel 2 o superior, hallarás muros que están agrietados. Usa las bombas para destruirlos y dar con pasajes escondidos, que a veces es necesario visitar, pues pueden tener llaves (pero cuidadito, que también puedes darte de bruces con un monstruo).

**CONSEGUIR LA NOBLE SWORD (SEASONS)**
Ve a los Bosques Perdidos, cambia la estación a Invierno y ve a la izquierda. Cambia la estación a Otoño y ve a la izquierda. Cambia ahora a Primavera y ve a la izquierda. Cambia por último a Verano y vuelve a ir a la izquierda. Si lo has hecho bien encontrarás la Espada Noble, con la que podrás disparar rayos cuando estés a tope de energía.

**EL ANILLO DE LAS SEÑALES (SEASONS)**
Rompe unas cien señales con la espada de nivel 2 o el Brazalete de Poder. Luego, ve a Subrosia y busca al chico que adora las señales. Al enterarse de la barbaridad que has hecho, se enfadará mucho contigo. De repente, parecerá que el juego se ha reseteado, pero no temas, porque inmediatamente después volverás al mismo sitio y el curioso personajillo te dará el Anillo de las Señales, para recordarte que no debes romperlas. Qué cosas.






**CONSEGUIR LA PALA (SEASONS)**
Busca una casa con la señal de bienvenida para Santa. Cambia a Invierno. Desde la casa, ve una pantalla a la izquierda, sube y ve una pantalla a la derecha, camina sobre la nieve y cae en la casa. Habla con la chica. ¡Regalito para el nene!

**SUPER PASSWORD (AGES/SEASONS)**
Pon este password en un archivo nuevo en la opción de Secretos. Aparecerá un Triforce junto a Link en la pantalla principal. Empezarás con el Victory Ring: ***t b Corazón S b $ g s ■/■ f 4 ( ! Y $ ? ~ 7***

**SALVAR DIRECTAMENTE (AGES/SEASONS)**
Si no tienes tiempo que perder, pulsa al mismo tiempo Start+Select y serás transportado a la pantalla de salvar.

**ESPADA BIGGORON (AGES/SEASONS)**
Completa el juego «Oracle of Seasons». Luego consigue el password para entrar en «Oracle of Ages». Completa este juego también y, después de afeitarte la barba (que no, que es bromilla), obtendrás el password para hacerte con la espada. Vuelve a «Oracle of Seasons» y da el password a Biggoron. Hará la espada y te dará un password para usarla en «Oracle of Ages». Da este password al Árbol Maku y podrás usar la espada en ese juego.

**CONSEGUIR ANILLOS (AGES/SEASONS)**
Derrota a 1000 enemigos y habla con Visu para obtener el Slayer's Ring. Si consigues 10000 rupias y hablas con Vasu recibirás el Wealth Ring.

**SEMILLAS MÁS RÁPIDAS (AGES/SEASONS)**
Cuantos más enemigos mates, más rápido crecerán las plantas Gasha. También reaparecerán semillas en los árboles. Y se acabó.

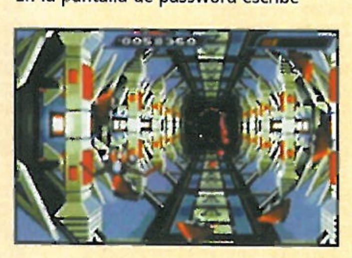
## IRIDION 3D

Si de algo puede presumir este juego es de tener un apartado gráfico realmente flipante para la consola que lo acuna. Quizá los "pilotos" más expertos lo encuentren fácil, pero seguro que no se arrepentirán de la experiencia. Un cartucho con sabor a clásico y totalmente portátil. Pero vamos con los trucos de una vez, hombre.




**VIDAS ILIMITADAS Y LAS MEJORES ARMAS**
Ve a la pantalla de password e introduce *1NV1S4BL3*. Aunque pierdas energía, las vidas se irán restaurando. Debemos reconocer que este es nuestro truco favorito.

**ELEGIR NIVEL**
En la pantalla de password escribe *S3L3CT0N*. Vuelve al rótulo de "password" y entra *SH0WT1M3* como contraseña.







**MODO GALERÍA**
Introduce el password *G4LL3RY*. Podrás ver algunos diseños del juego.

**MÚSICA DEL FINAL**
De nuevo en la pantalla de contraseña, escribe *CR3D1TS*.

**PASSWORDS**
Para ir a cualquier nivel sin ni siquiera tener que pasar por la aduana, introduce estas contraseñas mirando a Cuenca (lo último es broma):

| NIVEL | PASSWORD |
|---|---|
| 2 | N1PBBDG8V |
| 3 | XG#BVMVFW |
| 4 | 85DCVLQVC |
| 5 | GNWCVBGMD |
| 6 | SP2CBBV8J |



# CONCURSO Dreamcast™

## ¡PARTICIPA Y GANA!



**15 DREAMCAST CONTROLLER**




**1 DREAMCAST**

**15 VISUAL MEMORY**




**5 JUEGOS**

SEGA

## BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST OCTUBRE".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Septiembre hasta el 26 de Octubre de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 29 de Octubre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

## CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

CP: __________ TELÉFONO: __________ D.N.I.: __________

# ALIEN FRONT

**NOVEDAD EN JAPÓN**

## No es sólo un matamarcianos

**"Señores, la Tierra está siendo invadida por tropas extraterrestres". No, no se trata de otra inocentada de Orson Welles, sino de una nueva recreativa que está ganando miles de adeptos entre los usuarios nipones.**



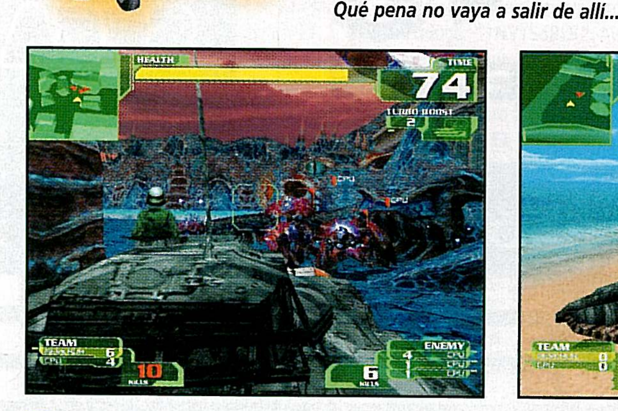

*Así es la recreativa por la que los japoneses se estarán dando de tortas. Qué pena no vaya a salir de allí...*

Recordaréis que ya llevamos un tiempecito hablando de uno de los futuros proyectos para Dreamcast -uno de los que todavía sigue adelante-, conocido como «Alien Front Online». Pues bien, lo que aquí os mostramos es la versión arcade del mismo título, aunque ha perdido la coletilla "online", ya que los jugadores no pueden comunicarse entre sí, como ocurrirá en la versión "doméstica" gracias al micrófono de Dreamcast. Pero claro, estamos ante una obra para la placa Naomi, así que hay que prestar atención.

Básicamente, el juego consiste en una serie de batallas localizadas en ciudades como Washington y otras en tierras japonesas. Algo muy original es que podemos decidir si queremos controlar a los humanos o a los invasores alienígenas, aunque luego la dinámica del juego es bastante similar en ambos casos. Una vez elegido el bando, sólo nos queda decidirnos entre los 15 tanques disponibles -si somos humanos- o los tres tipos de vehículos con diferentes combinaciones -si somos alienígenas-, por supuesto cada uno con sus propias características de manejo.

En plena batalla, cada uno de los cuatro posibles jugadores cuenta con dos armas, que también son diferentes en función del bando en el que luchemos. Los combates son realmente emocionantes y espectaculares, a lo que contribuye enormemente la cantidad de elementos interactivos con los que cuentan los escenarios. Como suele ser habitual, destruir un bidón de gasolina nos ayudará a derribar a algún que otro enemigo, o incluso nos proporcionará ítems, por poner un ejemplo.

Por desgracia, y salvo sorpresa, sólo los nipones van a poder disfrutar de esta maravilla, porque tanto la versión arcade como la de Dreamcast no van a ser distribuidas en Europa. Quién sabe si tal vez en el futuro en otra consola...




*Podemos visitar lugares de lo más apocalípticos.*




*No es el desembarco de Normandía, pero casi.*




*En Sega no pierden ocasión de mostrar a Sonic...*

La Casa Blanca será el cuartel general de las fuerzas humanas. Si jugáis con el bando terrestre, más os vale defenderla con vuestros mejores vehículos...







**La eterna lucha entre humanos y extraterrestres alcanza en esta recreativa unos niveles de acción y diversión sorprendentes.**

## BUSQUE, COMPARE,...

Antes de entrar en acción hay que seleccionar el vehículo que más se adapte a nuestras preferencias personales. Cada uno cuenta con su propio arsenal y características en combate. ¡Y no hace falta carnet!










Los combates resultan de lo más real, pudiendo encontrarnos incluso barricadas para contener al enemigo. Un detalle absolutamente genial.










Los escenarios cuentan con un montón de elementos interactivos, entre los que podemos encontrar escaparates, coches de policía, ¡e incluso el asfalto!

## ¡ESTO ESTÁ AL ROJO VIVO!

La espectacularidad de los combates llega a cotas altísimas. No tenéis más que echar un vistazo a estas pantallas y alucinar con las logradas explosiones. No me gustaría estar cerca...








# Escaparate

**Películas en DVD, juguetes varios, figuras, ediciones especiales de juegos... el mundo del merchandising en los videojuegos es muy diverso, así que para que no os perdáis, en esta sección os hacemos un pequeño repaso de las novedades más interesantes.**

## MANGA: Novedades de Norma Editorial

Nos han llegado dos nuevas publicaciones de Norma Editorial, que ya podéis encontrar en todas las tiendas especializadas del país:

**• Cómo dibujar manga (Vol.2)**
Se trata del segundo de los 4 libros que Norma tiene previsto lanzar, sobre las técnicas básicas que deben aprender todos los que quieran llegar a ser dibujantes de cómic. Este segundo volumen, muy interesante, está dedicado a desentrañar los secretos para dibujar fondos, luces y sombras, y el uso de las indispensables tramas o texturas.

RECOMENDADO




1.600 Ptas
9,62 €

**• Ranto (Vol, 1 y 2)**
Con guión de Satoru Akahori (creador de Maze y Saber Marionette) y bajo la experimentada pluma de Hitoshi Okuda, nos llegan los dos volúmenes de Ranto, manga en el que las historias de adivinación y brujería se mezclan con buenos toques de humor, y se salpican con el erotismo de una extraña y voluptuosa chica que toma vida desde la camiseta del protagonista, el joven Ranto. ¡Una receta irresistible!




895 Ptas
1.20 €

*Estos mangas tienen un argumento plagado de humor y brujería, una mezcla inusual pero muy resultona.*

## B.S.O.: La música de Sonic Adventure 2




Desde el 5 de septiembre, los afortunados japoneses ya pueden hacerse con este pack de dos discos que contiene la banda sonora completa de «Sonic Adventure 2», la arrasadora segunda entrega de Sonic en Dreamcast, y que, como ya habréis leído, también aparecerá en Game Cube.

Como decimos, esta BSO viene dividida en dos CDs, una para el lado de los héroes -con 29 temas- y otra para el lado "oscuro" (con 31 títulos). Para haceros con ella, preguntad en vuestra tienda habitual de importación.

## POKÉMON: ¡Una auténtica Pokédex!

Gracias a Hasbro, los entrenadores de Pokémon ya podéis tener una Pokédex para vosotros solitos, real como la vida misma, y en la que podréis conocer todas las características de los 150 Pokémon de las Ediciones Roja, Azul y Amarilla.

Este práctico aparato electrónico además contiene diversas animaciones gráficas, así como el ataque especial de cada especie. Curioso, ¿verdad?

5.975 Ptas
35.91 €

DE VENTA EN EL CORTE INGLES

## PELUCHES: Llegan los muñecos de las Ediciones Oro y Plata

Ya están disponibles en cualquiera de vuestras tiendas de juguetes habituales toda la nueva gama de peluches basados en las Ediciones Oro y Plata del juego de Pokémon para Game Boy Color, fabricados por Hasbro. Así que ya no tienes excusa para no tener a Pichu, Celebi, y el resto de flamantes Pokémon encima del edredón. Y ahora que llega el frío...



3.975 Ptas
23.89 €

"HAZTE CON TODOS"
EN EL CORTE INGLES

Si deseas aportar tu granito de arena a esta sección, tienes alguna colección, objetos, información o cualquier otra cosa que te gustaría que publicásemos, envía una carta a:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre ESCAPARATE
También podéis enviar vuestros E-mail a: escaparate.hobbyconsolas@hobbypress.es

# DVD: Nuevas películas de animación en DVD

Acaban de llegar al mercado dos nuevas películas de animación, ambas con sonido Dolby Digital (hay que ser exigentes), más un nuevo OVA de manga que pueden interesaros, sobre todo si tenéis una PS2 y os gustan los extras de los DVD.

**DISPONIBLES EN www.dvdgo.com**

## DINOSAURIO

En primer lugar, se encuentra "Dinosaurio" de Disney, película realizada mezclando imágenes por ordenador para los protagonistas, con espectaculares fondos reales. El DVD incluye vídeos, trailers, documentales sobre dinosaurios, cómo se hizo el doblaje, y un reportaje detrás de las cámaras.




## LA PRINCESA MONONOKE

También está disponible ya el DVD del film "La Princesa Mononoke", película ambientada en el Japón de los samurais, donde la naturaleza y el hombre se encuentran en pleno conflicto. Una película de animación llena de combates y "salsa de tomate", que gustará a los amantes del manga clásico.




## EVANGELION




Por último, Buena Vista trae a España el primero de los 8 DVD con los capítulos de la famosa serie Evangelion, del maestro japonés Hideaki Anna. La verdad es que no contiene muchos extras, apenas los menús interactivos y acceso directo a escenas, pero al menos lo tenemos, y además llega con sonido 5.1 Dolby Digital. Esperamos que siga llegando también el resto de episodios.

# MANGA: Novedades Mangaline

## ANGEL SANCTUARY



Este es el título del manga shoujo de 200 páginas que Mangaline acaba de poner a la venta. Contiene un estilo que se desmarca de lo habitual, con trazos sencillos pero un diseño más serio de lo normal en el género, y una historia de ángeles y demonios bastante curiosa.




## VAMPIRE PRINCESS

Al más puro estilo "Buffy The Vampire Slayer", el segundo manga que esta editorial sacará durante las próximas semanas, dibujado por Narumi Kakinouchi, cuenta la historia de Miyu, una cazadora de vampiros de 14 años que se encarga de exterminar a una raza de demonios, los cuáles eligen a sus víctimas selectivamente. Se venderá en 7 tomos de 240 páginas con muy buena pinta.







*La recientemente creada editorial Mangaline está sacando muy buenos títulos al mercado.*

# EDICIÓN ESPECIAL: Una Game Boy Advance en plan "cursi"

Lo de los amigos japoneses es preocupante: si no tenían bastante con haber creado la versión rosa de GBA (que nos parece muy bonita, no se vaya a ofender nadie), y la de Pokémon, ahora han creado una versión de la consola para fans de la serie "Hello Kitty", decorada con sendas pegatinas del conocido personaje en cuestión y en un tono rosita de lo más "fashion".

Afortunadamente para nuestras sensibilidades, solo está siendo editada en Japón, aunque si os llama la atención el personaje a lo mejor podéis importarla buscando por Internet. Y el caso es que sale un poco más barata...



# Escaparate

## PORTATARJETAS: Virtua Fighter 4 en el bolsillo




Sega está llevando a cabo una iniciativo muy curiosa en los salones arcade japoneses: cada vez que un usuario adquiere una de esas modernas tarjetas de datos para la recreativa (una especie de Memory Card para la máquina), se le suma un punto en una cuenta personal. Cuando se alcanzan 5 puntos, se entra en un concurso donde se pueden ganar estos alucinantes portatarjetas. En total hay 30.000 unidades para sortear -lo cual suponemos que debe ser muy escaso por aquellos lares-, y como podéis ver existen modelos plateados y dorados. ¡Quién las pillara!

**NO DISPONIBLES**

## MANGA: Glenat

Si os gustan los mangas tipo "cyberpunk", o sea, futuros apocalípticos, dibujo muy oscuro, caos, la humanidad en decadencia, y demás historias en plan gore, esta publicación de Glenat es cosa vuestra. El protagonista, Killy (no, no es González), es un superviviente de un desastre nuclear que se introduce en el "Cyberlaberinto", un extraño lugar donde tendrá que buscar genes sanos con los que recobrar la prosperidad de la raza humana antes de que sea demasiado tarde.

Por cierto, la propia editorial Glenat nos ha confirmado que ha adquirido los derechos de «Love Hina» y «Vagabond», así que seguramente los tengamos aquí dentro de muy poquito. Seguiremos informando.

BLAME!

1.400 Ptas 8,41 €

**HAZTE CON ÉL EN www.planetacomic.com**

## BANDA SONORA: ¡La BSO de Final Fantasy X!







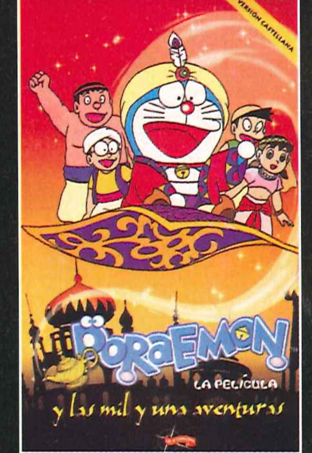


Hace unos meses os hablamos de Tokyopop, una empresa norteamericana que se había hecho con la licencia de los juegos de Square para editar las bandas sonoras de todas sus producciones, ¿recordáis?

Pues bien, ya han anunciado que, en cuanto «Final Fantasy X» llegue a las tiendas de EE.UU, saldrá también a la venta la correspondiente banda sonora original, obra del maestro Nobuo Uematsu junto a Junya Nakano y Masashi Hamausu. ¿Y en España?

**MAS INFORMACIÓN EN www.tokyopop.com**

## VHS: Doraemon La Película




Las aventuras en pantalla grande del pequeño Nobita en el lejano oriente, junto a su gato del siglo XXII Doraemon, acaban de ser pasadas a formato VHS por Luk Internacional.

La película narra la historia de unas zapatillas mágicas, que permiten a quien se las calce sumergirse en los argumentos de los libros. Un descuido provoca que Shizuka, la amiga de Nobita, se quede atrapada en un cuento sobre la India, así que todos los personajes entran en un mundo de alfombras voladores y lámparas mágicas para traer de vuelta a su amiga. Ah, y el 10 de octubre llegará también el DVD.

**BÚSCALA EN EL CORTE INGLES**




Sí, ya sabemos que "El Señor de los Anillos" no es por ahora ningún videojuego, pero es que Electronic Arts está programando uno en estos momentos, por eso aprovechamos para enseñaros estas figuras y bustos de resina que acaban de salir a la venta.

Están disponibles todos los personajes que aparecerán en la película, tanto en versión estatuilla (que varían entre 20 y más de 30 cm.), como en versión busto (aproximadamente 20 cm.), con una gran calidad de reproducción. El precio, como os podéis imaginar, no es precisamente el de las figuritas que regalan con los pastelitos de chocolate, pero es que, para estas cosas, "El Señor de los Anillos" son palabras mayores.

29.450 Ptas 177 €




**A LA VENTA EN www.normacomics.com**

# Expertos en Informática y Videojuegos




www.centromail.es




- **PLAYSTATION 2** — cons.



- **CABLE RFU ADAPTOR SONY** — ~~3.990~~ 3.790
- **CONTROL PAD PRO PLAY WARRIOR 2** — 3.990
- **CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY** — ~~4.990~~ 4.790




- **DVD REMOTE CONTROL INTERACT** — ~~4.990~~ 3.990
- **DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3** — 4.990
- **DVD REMOTE CONTROL SONY** — ~~4.995~~ 4.495

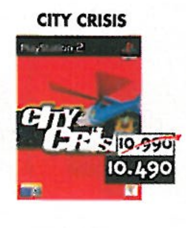



- **MEMORY CARD 8 Mb.** — ~~6.990~~ 6.490
- **MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3** — 5.990
- **MULTI TAP** — ~~7.990~~ 7.490
- **VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2** — ~~12.990~~ 12.490
- **VOLANTE McLAREN FORCE FEEDBACK** — 15.990



- **BLOODY ROAR 3** — ~~9.990~~ 9.490
- **GRAN TURISMO 3 A-SPEC** — ~~9.990~~ 9.490








- **7 BLADES** — ~~9.990~~ 9.490
- **ATV OFFROAD** — ~~9.990~~ 9.490
- **CITY CRISIS** — ~~10.990~~ 10.490
- **CRAZY TAXI** — ~~10.490~~ 9.990
- **DARK CLOUD** — ~~9.990~~ 9.490
- **DAVE MIRRA BMX 2** — ~~9.990~~ 9.490



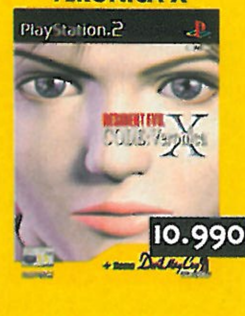
- **PROJECT EDEN** — ~~9.990~~ 9.490








- **EPHEMERAL FANTASIA** — ~~9.990~~ 9.490
- **ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT** — ~~9.990~~ 9.490
- **EXTERMINATION** — ~~9.990~~ 9.490
- **F1 2001** — ~~10.990~~ 10.490
- **FORMULA ONE 2001** — ~~9.990~~ 9.490
- **HIDDEN INVASION** — ~~9.990~~ 9.490

- **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X** — 10.990







- **LA FUGA DE MONKEY ISLAND** — ~~10.490~~ 9.990
- **MADDEN NFL 2002** — ~~10.990~~ 10.490
- **MOTO GP** — ~~9.990~~ 9.490
- **MTV MUSIC GENERATOR 2** — ~~10.990~~ 10.490
- **MX 2002 RICHY CARMICHEL** — ~~9.990~~ 9.490
- **NBA STREET** — ~~10.990~~ 10.490





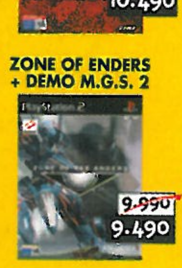

- **NHL 2002** — ~~10.990~~ 10.490
- **ONIMUSHA WARLORDS** — ~~10.990~~ 10.490
- **OPERATION WINBACK** — ~~9.990~~ 9.490
- **PARIS DAKAR RALLY** — ~~9.990~~ 9.490
- **QUAKE III REVOLUTION** — ~~10.990~~ 10.490
- **RED FACTION** — ~~10.990~~ 10.490



- **TWISTED METAL: BLACK** — ~~9.990~~ 9.490







- **RING OF RED** — ~~9.990~~ 9.490
- **SHADOWMAN 2** — ~~9.990~~ 9.490
- **THE BOUNCER** — ~~9.990~~ 9.490
- **UNREAL TOURNAMENT** — ~~10.990~~ 10.490
- **XG3 EXTREME G RACING** — ~~9.990~~ 9.490
- **ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2** — ~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre

IMPUESTOS INCLUIDOS




# Pedidos por Internet
# www.centromail.es

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO



5.990

Con tu LOONEY TUNES: PERRO & LOBO una camiseta de regalo

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



3.990

SPIDER-MAN 2



~~6.990~~ 6.490

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



~~5.490~~ 4.990







PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE AUDIO-VÍDEO Centro MAIL



990

C. EUROCONECTOR Centro MAIL



990

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE



~~4.500~~ 4.190

MALETÍN DONE PS ONE



3.990

MALETÍN PS ONE CONSOLE BAG



~~3.500~~ 2.990

MEMORY CARD SONY PS ONE



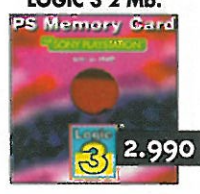
~~2.100~~ 1.990

MEMORY CARD PELICAN 1 Mb.



1.290

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb.



2.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK



8.990

RF-UNIT LOGIC 3




2.190

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb



3.490

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



~~19.990~~ 14.990

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2



~~12.990~~ 12.490

A SANGRE FRIA 3.990

ACE COMBAT 3




3.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



~~7.490~~ 6.990

APE ESCAPE 3.990

BREATH OF FIRE IV



3.990

CHAMPIONSHIP SURFER



4.995

COLIN McRAE RALLY 2 ~~4.990~~ 4.490

DANCING STAGE DISNEY MIX




~~7.490~~ 6.990

DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX 4.990

DIGIMON WORLD



8.490

EGIPTO II



4.990

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



4.495

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX



~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001 ~~6.990~~ 6.490

INSPECTOR GADGET



~~4.995~~ 4.495

ISS PRO EVOLUTION



3.990

ISS PRO EVOLUTION 2



~~7.490~~ 6.990

LOUVRE: LA MALDICION FINAL



~~6.990~~ 6.490

MANAGER DE LIGA 2001



~~7.990~~ 7.490

MEDIEVIL 2 3.990

MEGAMAN LEGENDS 2



3.990

MEGAMAN X5



3.990

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



~~6.995~~ 6.495

ROLAND GARROS 2001



4.990

SILENT HILL



~~3.900~~ 3.490

SPIDER-MAN



~~4.990~~ 4.490

SYPHON FILTER 2 3.990

TECHNOMAGE: EL R. DE LA ETERNIDAD



~~7.490~~ 6.990

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



~~4.990~~ 4.490

IMPUESTOS INCLUIDOS







**Atención al cliente**
**902 17 18 19**

**FINAL FIGHT ONE**

~~8.995~~ 8.495

**MARIO KART SUPER CIRCUIT**

~~7.495~~ 6.995

**RAYMAN ADVANCE**

~~8.995~~ 8.495

**THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES**

~~6.490~~ 5.990

**THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS**

~~6.490~~ 5.990

**GAME BOY COLOR ED. ESP. POKÉMON**

~~13.990~~ 13.490

**PAPER MARIO**

~~11.990~~ 11.490

## GAME BOY ADVANCE



~~21.495~~ 20.990

MORADA · ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

**COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA**

**ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO** 3.990

**BOLSA SAFARI ADVANCE GO**

1.990

**GAME LINK CABLE** 2.195

**ARMY MEN ADVANCE** ~~8.990~~ 8.490

**BOMBERMAN TOURNAMENT**

~~9.990~~ 9.490

**CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON** ~~8.990~~ 8.490

**EARTHWORM JIM**

**F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY**

~~7.495~~ 6.995

**IRIDION 3D**

~~10.990~~ 10.490

**JURASSIC PARK III: THE DNA FACTOR**

~~8.990~~ 8.490

**KURUKURU KURURIN**

~~7.495~~ 6.995

**MEN IN BLACK**

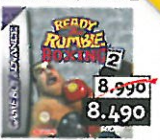
~~8.995~~ 8.495

**PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE**

~~9.490~~ 8.990

**PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE**

~~10.990~~ 10.490

**READY 2 RUMBLE 2**

~~8.990~~ 8.490

**SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE** ~~9.990~~ 9.490

**SUPER MARIO ADVANCE**

~~7.495~~ 6.995

**TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP**

~~8.490~~ 7.990

**TWEETY & THE MAGIC GEMS**

~~7.990~~ 7.490

**TONY HAWK'S PRO SKATER 2**

~~9.490~~ 8.990

**X-MEN REIGN OF APOCALYPSE**

~~9.990~~ 9.490

## GAME BOY COLOR




~~13.990~~ 13.490

**ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE** ~~5.990~~ 5.490

**COLIN McRAE RALLY** ~~6.490~~ 5.990

**¡NUEVO!**

**POKÉMON CRISTAL**
~~7.490~~ 6.990

RESERVA POKÉMON CRISTAL Y TE REGALAMOS UNA CAMISETA

**EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO** ~~5.990~~ 5.490

**LAS SUPERNENAS: MALVADO MOJO JOJO**


~~6.995~~ 6.495

**LAS SUPERNENAS: LUCHA CON ESE**

~~6.995~~ 6.495

**LAS SUPERN.: PÁNICO EN TOWNSVILLE** ~~6.995~~ 6.495

**POKÉMON ORO**


6.990

**POKÉMON PLATA**

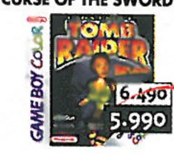
6.990

**POKÉMON PUZZLE CHALLENGE**

~~6.490~~ 5.990

**SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX**

~~6.490~~ 5.990

**TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD**

~~6.490~~ 5.990

**N 64 NEW MARIO PAK** 18.990

**BANJOO-TOOIE** ~~12.490~~ 11.990

**EXCITEBIKE 64** ~~9.990~~ 9.490

**POKÉMON STADIUM 2**

~~11.990~~ 11.490

**THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK**

~~12.990~~ 12.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre

IMPUESTOS INCLUIDOS

# Estos son nuestros centros, ven a conocernos.




www.centromail.es

**CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL**

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

**913 802 892**





























**A CORUÑA** – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

**A CORUÑA Santiago** – C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

**ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** – C/ ADRIANO VI, 4 TEL: 945 134 149

**ALICANTE** – C.C. GRAN VIA, LOCAL B-12 AV. GRAN VIA S/N TEL: 965 246 95?

**ALICANTE** – C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

**ALICANTE Benidorm** – AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

**ALICANTE Elche** – C/ CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 965 ?? 959

**ALMERIA** – AV. DE LA ESTACION, 14 TEL: 950 260 643

**BALEARES Palma** – C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

**BALEARES Ibiza** – C/ VIA PUNICA, 5 TEL: 971 399 101

**BARCELONA** – C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

**BARCELONA** – C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

**BARCELONA** – C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 92?

**BARCELONA** – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCION S/N TEL: 933 608 174

**BARCELONA Badalona** – C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

**BARCELONA Badalona** – C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

**BARCELONA Barberà Vallès** – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

**BARCELONA Manresa** – C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 730 838

**BARCELONA Mataró** – C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

**BARCELONA Mataró** – C.C. MATARO PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

**BURGOS** – C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEON TEL: 947 222 717

**CÁCERES** – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 36?

**CÁDIZ Jerez** – C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

**CASTELLÓN** – AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

**CÓRDOBA** – C/ MARIA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

**GIRONA** – C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

**GIRONA Figueres** – C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

**GRANADA** – C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

**GRANADA Motril** – C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISION TEL: 958 600 434

**GUIPÚZCOA S. Sebastián** – AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

**GUIPÚZCOA Irún** – C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 ?93

**HUELVA** – C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

**JAÉN** – PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

**LA RIOJA Logroño** – AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

**LAS PALMAS** – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

**LAS PALMAS** – Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

**LAS PALMAS Arrecife** – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

**LAS PALMAS Vecindario** – C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

**LEÓN** – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

**LEÓN Ponferrada** – C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

**MADRID** – C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

**MADRID** – Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

**MADRID** – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

**MADRID** – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

**MADRID Alcalá de H.** – C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

**MADRID Alcobendas** – C/ RAMON FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 520 387

**MADRID Getafe** – C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

**MADRID Las Rozas** – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

**MADRID Móstoles** – AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

**MADRID Pozuelo** – CTRA. DE HUMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

**MADRID Torrejón** – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJON-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

**MÁLAGA** – C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

**MÁLAGA Fuengirola** – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

**MURCIA** – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

**NAVARRA Pamplona** – C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

**PONTEVEDRA Vigo** – C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

**SALAMANCA** – C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

**STA. CRUZ TENERIFE** – C/ RAMON Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

**SEVILLA** – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B-4 AV. ANDALUCIA, S/N TEL: 954 675 223

**SEVILLA** – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGION, S/N TEL: 954 915 604

**TARRAGONA** – AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

**TOLEDO** – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

**VALENCIA** – C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

**VALENCIA** – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

**VALENCIA Torrent** – C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 TEL./FAX: 961 566 665

**VALLADOLID** – C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

**VIZCAYA Bilbao** – PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

**ZARAGOZA** – C/ ANTONIO SANGENIS, 6 TEL: 976 536 156

**ZARAGOZA** – C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271



HBC Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-10-2001

## CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

| SISTEMA | DESCRIPCIÓN | UDS. | PRECIO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

**Envío por Transporte Urgente** España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

**IMPORTE TOTAL**

***Pedido realizado por:***

Nombre ____ Apellidos ____

Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____

Ciudad ____ C.P. ____

Provincia ____ Tf. ____

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

## ¿Cómo realizar tu pedido?

**Por Teléfono: 902 17 18 19**

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.

**Por Fax: 913 803 449**

**Por Internet: pedidos@centromail.es**

## ¿Cómo recibir tu pedido?



**Por Transporte Urgente**

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

**Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID**

# teléfono rojo

**Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:**
**HOBBY PRESS. Hobby Consolas.**
**C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid**
**Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.**
**O bien a la dirección de e-mail:**
**telefonorojo@hobbyconsolas.es**

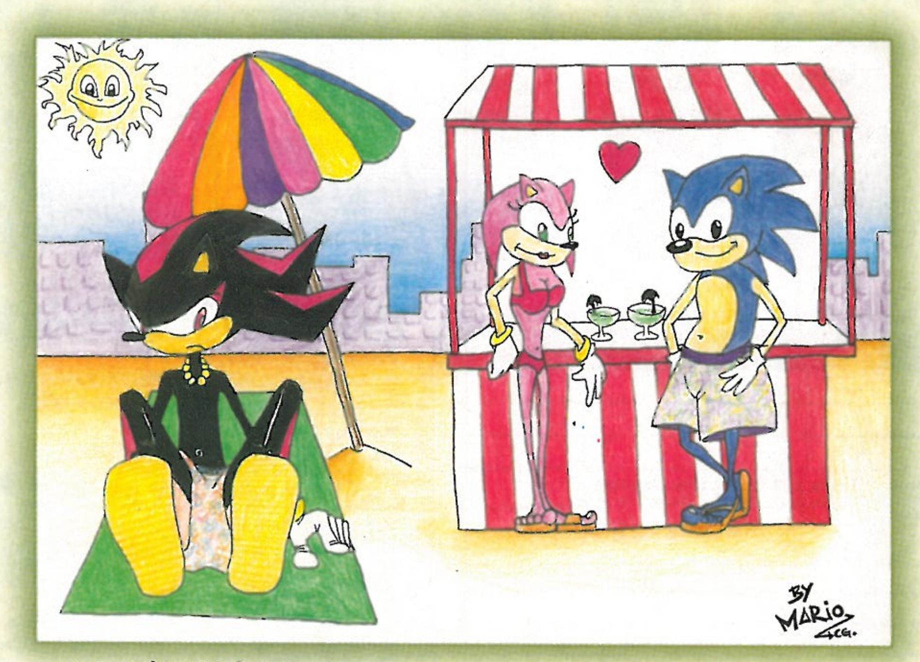


*Así, como veis a Tidus en esta pantalla, estamos todos ahora: observando cómo poco a poco se acerca FFX a nuestro país.*

### A TOPE CON EL DVD

*Hola Yen, si no fuera mucha molestia, ¿me podrías responder unas preguntas?*
*¿Hay posibilidades de que algún día llegue Xenogears a nuestro país, y traducido al castellano? Si no fuera así, ¿podrías decirme alguna dirección en Internet donde pudiera conseguir la versión original?*
**Creo que te va a costar un poco conseguirlo, pero prueba en tiendas como www.overgames.es y www.chollogames.es, a ver si tienes suerte.**
*Ya sé que es casi sacrilegio, pero el mes que hablasteis de Vagrant Story no me pude comprar la revista. ¿Me podrías hablar un poco acerca de cómo es la historia y los gráficos?*
**Ocuparía demasiado espacio, pero sí te diré que se trata de uno de los mejores RPG's de la historia, aunque es complicado de jugar, y si hubiera estado en castellano es casi seguro que la nota se habría salido del casillero.**
*¿Se sabe cuándo saldrá la versión en DVD de la película Akira?*
**Por el momento no se sabe con seguridad, aunque si sale aún tendremos que esperar varios meses.**
*¿Hay noticias de cómo será el juego para PS2?*
**Hasta ahora sólo se sabe que estará basado en la licencia de la película, pero en el E3 de Los Angeles no se enseñó nada sobre él.**
*Por último, ¿me podrías hacer una lista de los animes en DVD que han salido por ahora?*
**Aquí tienes: Detective Conan, Dr. Slump, Perfect Blue, Rorouni Kenshin, Spriggan, Serial Experiments Lain, Evangelion y muy en breve La Princesa Mononoke.**

*Iván Rius Canós (Castellón)*




MARIO COSÍN GUILLÉN. Valencia
*Parece que no somos sólo nosotros los que lo hemos pasado de miedo este verano, porque mientras Shadow se pone "negro" al sol, Sonic aprovecha para hacer "amistades" en la playa...*

### ANSIOSO POR FINAL FANTASY X

*Hola Yen, me llamo Oliver y tengo 17 años. Desde hace unos 4 años leo vuestra revista, espero que se vean recompensados por ti si publicas la carta. Ahí van mis dudas:*
*¿Cuántas horas de juego real tendrá más o menos FFX? Casi todos los juegos que me gustan no me duran más de dos días, como Onimusha o la saga Resident Evil.*
**Hmmm... échale unas 30 horas si vas rápido y, omo siempre, si le uieres sacar todo el ıgo, unas 50 horas.**
*Es complicado el ıanejo de los menús? Y en combate?*
**ué va, al contrario, alvo el sistema de ıagia con esferas, que or sus muchas osibilidades puede esultar un poquito omplejo, el resto es astante parecido a los ıenús de siempre.**
*Los enemigos estarán quilibrados con los ersonajes o siempre endrán el mismo nivel?*
**ombre, en todos los FF s enemigos siempre aumentaban de nivel a medida que se avanzaba en el juego, y claro, Final Fantasy X no cambia en este sentido.**
*¿Estarán dobladas sólo las imágenes de vídeo o será como en Monkey Island y todas las conversaciones estarán dobladas?*
**Buena pregunta... Sony no ha dicho nada al respecto pero yo me inclinaría a pensar que vendrá todo doblado.**

*Oliver Ramírez (Málaga)*

### LANZAMIENTOS DE GBA

*¡Qué pasa Yen! Somos unos seguidores de tu sección. Estamos pensando comprar la GBA, y como tenemos unas cuantas dudillas, queremos que nos las resuelvas. Ahí van:*
*¿Saldrán FIFA, Tekken, Mario Tennis, Age of Empires (o parecidos), Tomb Raider y Metal Gear en GBA? Si salen, dinos cuándo.*
**Por el momento, el único seguro de la lista es Tekken Advance, que aún está en plena fase de desarrollo, así que no se sabe cuándo saldrá.**
*¿Cuál crees que será el mejor juego de lucha para GBA?*
**De los que he visto, tanto King of Fighters como**

Tekken Advance me parecen las conversiones más impresionantes, aunque otros como SF Alpha también tienen buena pinta.

*¿Para cuándo el Duke Nukem?*

No se ha oído nada de ninguna conversión de Duke para GBA, aunque sí para Game Cube, un tal Duke Nukem Forever.

*Por cierto, ¿saldrá algún juego de snowboard para la nueva portátil de Nintendo?*

Hace algún tiempo oí algo sobre un juego llamado No Rules, que entre otras modalidades incluía el snowboard, aunque no se ha vuelto a saber nada de él.

*¿Podremos disfrutar de juegos de EA Sports, como el NBA Live?*

No cuentes con ello, al menos por ahora.

*Y por último, ¿sabes si el Worms acabará en la famosa portátil de Nintendo? ¿Cuándo?*

Sí, se está programando una versión portátil de Worms World Party que se llamará Worms Advance y llegará a España probablemente en primavera.

*Adrián Sánchez Añibarro (Valladolid)*

> *"Yuji Naka ha hablado de su interés por programar para todas las plataformas."*



*Con títulos como King of Fighters, la lucha será el género que más fuerte pegará en GBA durante los próximos meses.*

### UN POCO DE HISTORIA

*Estimado Yen, soy un afortunado poseedor de una MD, una GB, una GBC, una N64 y una PS2, pero sería aún más afortunado si me respondieses a unas emocionantes preguntas: Cuando tenía la MD conectada me gustaban mucho los juegos de Treasure (Alien Soldier, Gunstar Heroes, Dynamite Heady). ¿Qué ha sido de esta compañía? Dime si alguno de sus juegos saldrá para alguna consola actual.*

Desde que se escindió de Konami y creó Gunstar Heroes, esta compañía se dedicó a arcades y al mercado japonés, aunque también realizó varios juegos para N64, como Mischief Makers. Recientemente, han sacado el famoso Sin and Punishment, que al final sólo ha salido en Japón.

# Opinión

## A FAVOR DE LOS BEAT'EM UP

*Sólo hace falta remontarse unos pocos años para darse cuenta de que uno de los géneros por excelencia, tanto en consolas como en salones recreativos, era el beat'em up, y no por su nivel gráfico ni por el sonido, ni siquiera por su jugabilidad, sino por el gran nivel de diversión que podían proporcionar, sobre todo jugando a dobles. Y es que realmente resulta divertido eso de ir pegando uno tras otro a todo el que se te cruza por delante.*

*Lo que quiero decir con esto es que no me parecen justas las malas calificaciones que últimamente se están poniendo a este tipo de juegos, y es siempre por el mismo motivo: la monotonía. Para mí, y para muchos a los que nos gustan este tipo de juegos, esto no es un defecto, sino una virtud, o cuando menos una de las cualidades que caracteriza al género.*

*Las aventuras gráficas son lentas y complejas, los shoot'em up son frenéticos, los juegos de rol son largos, y los beat'em up son divertidos, adictivos y... sí, repetitivos.*

Álvaro Morcillo Soto (Madrid)



*Gunstar Heroes, un juego de acción para Mega Drive, fue el primer juego de Treasure desde su separación de Konami.*

*Uno de mis juegos favoritos es Metal Slug, ¿saldrá alguna versión para PS2? ¿Y para XBox?*

Aunque todo es posible, mucho me temo que no.

*Mis juegos favoritos son todos los de Sonic, ¿saldrá algún Sonic para PS2 ahora que Sega ya no tiene "prejuicios" contra las demás consolas?*

Por el momento no creo que lo hagan, al menos mientras el Sonic Team no anuncie directamente su intención de programar en XBox y PS2. Sin embargo, Yuji Naka sí que ha hablado de su interés por todas las plataformas, así que quizá suene la flauta...

*¿Qué tal va el tema de la piratería? ¿Ha disminuido ahora que se puede denunciar a las tiendas?*

¿Tú qué crees? Las actuaciones policiales están dando duros golpes a los responsables, pero mientras la gente siga sin concienciarse del daño que la piratería hace a la industria, la cosa seguirá igual.

*Nintendo y Sega son marcas japonesas, pero ¿qué hay de Sony? Yo creía que era alemana, pero ahora ya no estoy seguro. ¿Cómo le dio por meterse en esto de las consolas?*

Sony también es japonesa hijo, como la mayoría de las compañías relacionadas con videojuegos. Mucha gente no lo sabe, pero en un principio Sony iba a ser la encargada de fabricar un CD para Super Nintendo, pero en medio del desarrollo se separaron, y de las mismas investigaciones de Sony surgió PlayStation. ¡Qué cosas!

*¿Qué hay de cierto en los rumores de que no habrá un Metal Gear 3? Me extrañaría mucho...*

Pues pregúntaselo al propio Kojima, que fue

quien declaró hace ya algunos meses que no pensaba sacar más Metal Gear Solid después del Sons of Liberty...

*¿Alguna vez sacará alguien un juego de ciclismo?*

**En PC han existido (y continúan existiendo) varios, aunque en consola es más difícil encontrarlos. Lo más parecido fue No Fear Downhill, de PlayStation.**

*Victor Manuel Sánchez Veria (Madrid)*

### LOS PLANES DE SEGA

*¡Hola Yen! Me llamo José Carlos, tengo 15 años y soy un orgulloso poseedor de una Dreamcast y una recién estrenada GBA. Ahí van mis cuestiones:*

*¿Crees que Shenmue 3 saldrá para Dreamcast? Si no es así, ¿para qué consola/s es más probable que salga?*

**Apúntatelo para PlayStation 2.**

*¿Crees que la decisión de Nintendo de alterar las especificaciones técnicas de Game Cube tiene algo que ver con la intención de igualarlas un poco más con las de XBox?*

**No necesariamente, aunque cualquier cosa que se diga sobre el tema es mera especulación, porque Nintendo tampoco ha declarado nada sobre las razones de esos cambios de última hora.**

*Según la Revista Oficial Dreamcast, Sega pretende regalar un Premium Disc de Virtua Fighter 4 con Shenmue 2. ¿Significa esto que VF4 saldrá también para Dreamcast?*

**No, no es eso. Ese disco contiene, por un lado, la historia de Virtua Fighter, y por otro el VF4 Passport, un navegador exclusivo para que los usuarios de Dreamcast japoneses accedan a una web especial dedicada a Virtua Figther.**

*Cuando Sega abandone algún día el apoyo a Dreamcast, ¿ya no se podrá acceder a Internet con ella?*

**Si pensara hacerlo, probablemente hoy ya no podríamos entrar en Internet con la consola, así que tranquilo.**

*¿Para qué consola crees que será el próximo Sonic, exceptuando GBA?*

**Ya está confirmado que Sonic Adventure 2 saldrá para Game Cube.**

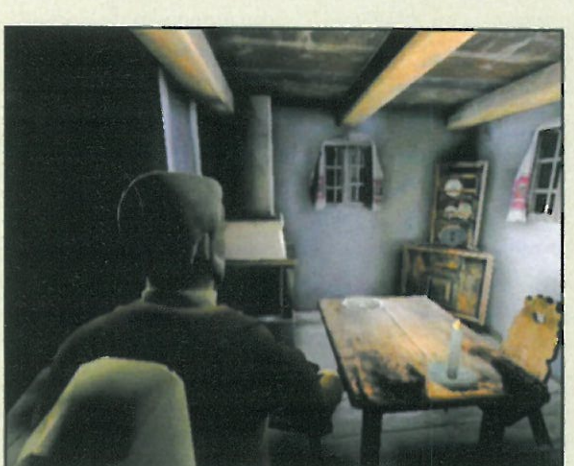
*¿Se vio algo en el E3 de un juego para DC llamado Agartha?*

**El juego prometía, pero la repentina desintegración de su grupo de programación, No Cliché (los de Toy Commander), provocó su cancelación.**

*¿Y The House of the Dead 3? ¿Sigue siendo para Dreamcast?*

**Según la información que dio Sega en el E3, será únicamente para XBox.**

*(José Carlos Castillo Pedraza, Málaga)*



*Agartha era una aventura que prometía emoción y una gran demostración técnica, pero al final ha sido cancelado.*

## Opinión

### ¿UNA SOLA CONSOLA PARA TODOS?

*En mi opinión, la decisión de Sega de dejar de producir hardware nos ha hecho un favor a todos. Ahora podremos disfrutar de sus juegos sin necesidad de tener que comprar otra "consolita" más. Con esto quiero decir que los usuarios deberíamos ir exigiendo a las compañías que, en "futuras generaciones", se pusieran de acuerdo para tratar de unificar el hardware (algo parecido a lo que se hace con los vídeos, los CDs de música, etc). Resulta frustrante, además de caro, ver cómo vas llenando tu casa de consolas para poder jugar a todos los juegos que te gustan. Y es que no hay ni una sola consola que no tenga algún juego que te cautive, y que además resulte que es exclusivo de dicha consola.*

*Esto también beneficiaría a las propias compañías, ya que no tendrían que hacer versiones del mismo juego para cada consola, otra pérdida de tiempo y dinero.*

*Ya sé que no debe ser nada fácil llegar hasta esta hipotética unificación, y que se debería revisar el hardware y el software cada 5 ó 6 años porque la tecnología se quedase obsoleta, pero ¿acaso no ocurre eso con el sistema actual?*

*Ramonchu (Barcelona)*

### ¿LA MEJOR COMPRA?

*¡Hola Yen! No haré el clásico de peloteo de "Hola, tengo nueve años y tengo todos vuestros números", no es plan. Tengo 14 años, soy poseedor de una N64 y una GBC, y cuando era pequeño tuve una MD. Creo que hoy por hoy la mejor consola de nueva generación es PS2. ¿Habrá bajado el precio de la máquina por Navidades? ¿Por esas fechas continuará estando el Pack de GT3?*

**Sony sigue sin soltar prenda sobre esa supuesta bajada de precios, lo cual es un poco desconcertante, la verdad. Respecto al pack de GT3, como es una edición limitada, es difícil saber si en navidades continuará, ya que el pack desaparecerá simplemente cuando se agote en cada tienda.**

> *"Sony sigue sin soltar prenda sobre la supuesta bajada de precios de PS2 en Navidad."*

*¿La "2" de Sony lleva algún DVD de demos como sucedía con PlayStation?*

**Sí, pero no es un DVD sino un CD que también incluye algunas utilidades como el lenguaje de programación GBasic.**

*Y cuando la tenga, ¿crees que GT3 es un buen juego para empezar?*

**Más que "un buen juego", diría que es "el juego" con el que tienes que empezar.**

*¿Cuál es mejor, Tekken 4 o Virtua Fighter 4?*

**¿Madrid o Barça? ¿Playa o montaña? ¿Rubia o morena? Hay decisiones tan difíciles en la vida... En serio, por lo que se ha visto, Virtua Fighter 4 parte con cierta ventaja.**

*Por último, el otro día vi*

*algunos DVD que llevaban una pegatina de que eran compatibles con PS2, y otros no la llevaban. ¿Esto quiere decir que con mi PlayStation 2 no podré ver, por ejemplo, The Matrix, o es solo una forma de promocionar la máquina?*

**Lo segundo. Si te das cuenta, los DVD que llevan esa pegatina son los de Columbia/Sony... ¿lo pillas?**

*Albert Castillo Sampedro (Lleida)*

### SQUARE Y MÁS

*¡Oh, ser consolero por excelencia! ¿Tendría la bondad de responder a las preguntas de un humilde jugón fascinado por este mundo virtual? Ahora en serio, hola Yen. ¿Hay alguna razón para que haya tanta diferencia entre la fecha de salida de los juegos de Square en Japón y Europa? Otros juegazos como GT3 apenas tardan un mes...*

**Claro, pero es que supongo que traducir los diálogos de GT3 no debe costar tanto trabajo, vamos, digo yo.**

*Cambiando de tema, ante el inminente estreno de su película en diciembre, ¿hay algún juego de El Señor de los Anillos en desarrollo? ¿Para cuándo y para qué máquina/s?*

**Pues se sabe que Electronic Arts es quien**

## La pregunta del mes

### El disco duro y Final fantasy X

*Hace un par de meses publicásteis que FFX haría uso del disco duro de PS2, ¿cómo afectará al juego? ¿Se saben ya todas sus funciones?*
*He leído en la revista que FFX se podrá instalar en el disco duro de PS2, eso quiere decir que saldrá a la venta antes que FFX. ¿Cuándo? ¿Tienes idea de cuánto valdrá?*

**Como ya os comentamos en el reportaje sobre Final Fantasy X del mes pasado, el disco duro en principio servirá para acelerar sensiblemente la carga de las escenas de vídeo y hacer que el desarrollo del juego sea más continuado, pero no es en absoluto imprescindible para jugar. Respecto a su fecha de lanzamiento y su precio, me he puesto en contacto directamente con las oficinas de Sony en España, y me han comentado que sigue sin haber nada confirmado todavía, pero que saldrá en toda Europa durante el año que viene. Es posible, por tanto, que este periférico salga con algún mes de retraso con respecto al lanzamiento de Final Fantasy X en nuestro país.**

*Víctor Rodríguez Morera (Madrid) y Oliver Ramirez Zickel (Málaga)*

se ha hecho con los derechos de la película para desarrollar juegos, pero todavía no han soltado prenda sobre cuándo y en qué consolas los sacarán.

*Por último, una pequeña sugerencia: ¿no habéis pensado organizar torneos con juegos como TTT, GT3, Quake 3 o FIFA? Tendrían bastante éxito.*

Sí, pero como nunca me dejan participar a mi, me niego a colaborar, ¡ala!

*Víctor Rodríguez Morera (Madrid)*

### COSAS DE CHICAS

*Hola Yen, me llamo Rosa pero me dicen Yuki, y tengo unas preguntillas para ti. Bueno, allá vamos:*

*Me han soplado por ahí que van a sacar un juego de Buffy Cazavampiros para PSOne. ¿Cuándo? ¿Cómo va a ser?*

Pues en principio sí está previsto para PSone, y también para PS2, GB Advance y Xbox, y será una aventura con mezcla de acción exploración y puzzles de todo tipo.

*¿Va a ser este el final de Lara en PS? Me he enterado que están desarrollando otro Tomb Raider para PS2, pero que a lo mejor le cambian el nombre. ¿Qué pasa?*

Pues nada, que en lugar de llamarse Tomb Raider Next Generation, le van a poner otro nombre aún sin confirmar, pero en PSOne me temo que ya no habrá más Lara.

*Rosa Gómez Perulero (Málaga)*

### DUDAS VARIAS SOBRE PS2

*Hola Yen, soy Alejandro y tengo 14 años. Me encanta vuestra revista y me gustaría que me respondieras a unas preguntitas, así que al grano.*

*¿Para cuándo Time Crisis 2? ¿La pistola que venderán con el juego, tendrá retroceso y pedal como la de la recreativa?*

El juego lo tendrás en la calle el mes que viene, y la nueva G-Con 2 de Namco no tendrá ni retroceso ni pedal. El cambio más significativo será el botón de recarga, que ahora estará bajo la culata para poder recargar de un golpe.

*¿Está confirmada la fecha del lanzamiento en España de MGS2?*

En España todavía no, pero Kojima ya ha desvelado que saldrá en Japón a mediados de diciembre, así que lo más seguro es que tengamos a Snake aquí entre Marzo y Junio.

*¿Para cuándo Final Fantasy X y Shenmue 2 en nuestro país? ¿Vendrán traducidos?*

Ambos en la próxima primavera. Respecto a lo de la traducción, con FFX prefiero esperar antes de poder confirmarlo definitivamente, no vaya a ser que cuando cumplamos 20 años lo recuerden como una anécdota en el sensor... Y respecto a Shenmue II, Sega acaba de confirmar que vendrá... en japonés con subtítulos en inglés.

*Me han dicho que el mando de PlayStation no funciona con algunos juegos de PS2. ¿Es cierto? Por ejemplo, me dijeron el GT3.*

El mando funciona perfectamente con cualquier juego, lo que evidentemente no va a funcionar en juegos como GT3, más que nada porque no disponen de esa tecnología, serán los botones analógicos.

*¿Para cuándo el GTA3? Ya sé que es para mayores de 18 pero...*

...pero nada! ¿Para qué están las calificaciones de edad? Por cierto, por si a algún amigo tuyo mayor de edad le interesa, el juego saldrá durante la primavera del año que viene.

*¿Saldrá algún emulador de Dreamcast para PS2? Como ha salido el Bleemcast para DC...*

Es una posibilidad, pero yo aún no he oído hablar de ninguno.

*He oído que Dead or Alive 3 saldrá también para PS2, ¿es cierto?*

Pues no, hace unos tres meses ya os dijimos que DoA3 será un juego exclusivo para XBox. A ver si estamos a lo que estamos...

*Alejandro Cañedo Rubio (Madrid)*

Buffy the Vampire Slayer

BUFFY

*¡Menudo modelo poligonal de Sarah Michelle Gellar que se están currando los programadores del juego de Buffy! Parece que a Lara le va a salir una dura competidora virtual.*

## Opinión

### HOMENAJE A SONIC

*Sonic, el personaje más carismático que existe en el mundillo de los videojuegos, cumples 10 años cómo sólo lo hacen los grandes, renaciendo de tus cenizas y protagonizando tu mejor juego desde esa maravilla que fue Sonic The Hedgehog en 1991.*

*Aún recuerdo la ilusión con que cogía ese mando negro de mi Mega Drive para echarme partidas a todos tus juegos, y esas mismas sensaciones las transmitiste durante varios años a millones de personas de todo el mundo.*

*Después de esta etapa tu propia familia no te trató bien, te apartaron de sus proyectos más ambiciosos y no tenías mucho trabajo: sólo participaste en Sonic R, sólo se acordaban de ti para aprovecharse de tu imagen y tu carisma. Mientras tanto, otras familias apoyaban a sus hijos, y así nacieron Crash, Spyro... que te quitaron la fama y la popularidad que habías tenido hasta entonces. Fue la peor etapa de tu vida.*

*En 1999 tu familia se volvió a acordar de ti, y te plantearon trabajar en 3D. Como valiente que eres, aceptaste el reto, y cmpliste tus obligaciones. En 2001 decidiste volver a intentarlo, y ahora te decimos sin ninguna duda que lo has conseguido.*

*Eso sí, en este momento debes ser espabilado, porque vas a cambiar de lugar de trabajo, te va a ver todo el mundo, y debes aprovechar esa situación para recuperar toda la fama de Mega Drive.*

*Por último, Sonic, no olvides que siempre serás el más grande de los personajes de videojuego jamás creados.*

*(Anónimo)*



Sin duda, Marvel vs Capcom 2 es uno de los juegos de lucha en 2D más importantes del catálogo de Dreamcast. Eso sí, la saga Street Fighter continúa siendo su máximo rival.

## LUCHA EN DC y GBA

*¡Hola Yen! Tengo una Dreamcast y una GBA, aparte de unas cuantas dudas referentes a estas consolas:*
*Quiero comprarme un juego de lucha en 2D para mi DC... ¿me compro alguno o espero a que salga Capcom vs SNK 2? Ahora el Street Fighter Alpha 3 está a 4.000 pelas, pero he oído que es muy malo... ¿qué opinas?*
**Según tus preferencias personales, puedes comprar el Marvel vs Capcom 2, o si puedes esperar, hacerte con el Capcom vs SNK 2, que creo que será aún mejor.**
*¿Cuáles son para ti los tres mejores juegos de lucha en 2D para Dreamcast? ¿Qué juegos saldrán de este tipo y para cuando?*
**A mí me gustan los dos anteriores y el Street Fighter Alpha 3.**
*¿Sabéis algo más sobre las conversiones de ZOE, Golden Axe y Streets of Rage para GBA?*
**Sin novedades en el frente, mi capitán.**
*Ahora que Square dejará de hacer juegos para Wonderswan, ¿es posible que salga algún Final Fantasy para GBA?*
**Si no lo hizo durante toda la exitosa carrera de GB, veo difícil que lo haga ahora, la verdad.**
*¿Por qué los precios de los juegos de GBA son tan altos? ¿Acabará pasando como en N64?*
**Es la misma historia de siempre, los cartuchos abaratan la consola, son más rápidos, y más manejables... pero también más caros.**

> "Confirmado: Shenmue 2 vendrá en japonés con subtítulos en inglés."

*¿Qué sabes del Tekken de Game Boy Advance?*
**Ya he probado una beta, y la verdad es que es una pasada. Los luchadores al final no son poligonales, pero mantienen la mayoría de los movimientos, y los zooms y rotaciones son realmente alucinantes.**
*¿Por qué Grandia de GBC no sale en Europa? ¿Qué sabes de él?*
**Por lo de siempre, que en Hudson no se animaron a sacarle de Japón por temor a no alcanzar un mínimo de ventas.**
*¿Qué capacidad tiene un mini-DVD? ¿Es la misma que la de un DVD?*
**No, tiene bastante menos, concretamente 1.5 Gigas, pero según Nintendo tal cantidad es más que suficiente para los juegos.**

*Marc Pedró (Barcelona)*

## LANZAMIENTOS DE GAME CUBE

*Hello Yen: Tengo 13 años, una N64 y unos amigos que compran Hobby Consolas. Tu sección es mi favorita, así que dile al jefe que no la quite.*
*¿Va a salir finalmente Raven Blade para GC?*
**Es una pena, pero no. Por lo visto, los chicos de Retro Studios decidieron olvidarse de él para centrarse exclusivamente en el próximo Metroid.**
*¿Tony Hawk 3 saldrá sólo para PS2 o también para Game Cube?*
**Saldrá para las tres consolas de nueva generación, Game Cube, PlayStation 2 y XBox, y también en PSone.**
*El DVD de Game Cube, ¿cuándo llegará a España? ¿Podrá escucharse música?*
**Para el carro, colega, que todavía no se sabe si llegará seguro, pero si lo hace, claro que podrá escucharse música.**
*También he oído rumores sobre la confirmación de Ridge Racer V y TTT para Game Cube. ¿Verdadero o falso?*
**Falso falsísimo, y que se le caiga la lengua al que lo haya dicho.**

## ¡Qué me dices!

*Me he comprado una PS2 de segunda mano, pero pone PolyStation 2, me han dicho que era un error de imprenta, y los juegos que me he comprado no funcionan. La consola tiene 500 juegos grabados en la memoria, ¿debería denunciar a Sony o devolver la consola?*

*Me he enterado de que se podrá jugar a los juegos de DC en XBox, ¿es eso cierto?*

*¿Es cierto que en Japón hay un juego de Pokémon porno? ¿De qué trata?*

*¿La GBA roja transparente es roja, rosa, o hay de las dos?*

*Tengo una PlayStation, y quiero saber si los juegos de PS2 funcionarán en mi PS.*

*¿Está bien tirarse ocho horas jugando a una consola?*

*¿Crees que algún día Dreamcast llegue al mercado con fuerza después de unos años?*

*Ya que Sega está haciendo juegos para PlayStation, ¿hará Sony juegos para Dreamcast?*

*¿Sacarán algún tipo de portátil que pueda verse en tres dimensiones?*

*Yen, ¿eres mujer o hombre?*

*Me he enterado de que N64 seguirá compitiendo entre las mejores consolas (PlayStation 2, Game Cube, XBox, etc.), ¿es verdad? ¿Crees que tendrá futuro?*

*¿Van a sacar algún RPG para PlayStation en castellano? ¿Y en inglés?*

*El Star Wars Rogue Squadron, ¿en movimiento es muy real o no? Es que yo en las fotos no lo veo.*

*¿Qué opciones de pirateo, Internet, DVD y todo eso tendrá Game Cube?*

*Si XBox saldrá en EE.UU por unas 60.000 ptas., ¿afectará el euro a la cantidad que costará en Europa? Porque el euro cae en picado.*

*¿Me has entendido la letra? ¿Y si es así, ¿me perdonas las faltas?*

*¿Algún Crazy Taxi o 18 Wheeler en Game Cube?*
**Sigue probando.**
*¿Por qué Indrema L600 fue cancelada?*
**Básicamente, porque se dieron cuenta de que más vale una retirada a tiempo...**
*Tu nombre nunca lo he oído... ¿es japonés?*
**Sí, y me hizo tan famoso, que acabaron por ponérselo a la moneda del país nipón.**
*A lo mejor no me la quieres contestar, pero ¿si a ti te dieran 80.000 ptas., te comprarías una GC, una DC y una PS, una PS2 o una XBox?*
**Si a mí me dieran ese dinero así, porque sí... pensaría que se han equivocado de persona.**

*Álvaro Ballarín (Zaragoza)*

### MOVIENDO EL ESQUELETO

*¡Hola, Yen! Te saluda un adicto a los videojuegos y a vuestra revista (entre otras cosas) de 19 tacos, propietario de una PS y deseoso de serlo también de una PlayStation 2. Hace unos años probé una demo de Bust a Groove, me encantó pero no pude hacerme con el juego. ¿Se sigue vendiendo? ¿A qué precio y dónde?*
**No lo creo, porque ahora ya está fuera de catálogo. Si acaso, puedes probar en las tiendas de segunda mano de la parte final de la revista, pero te costará bastante encontrarlo.**
*¿Saldrá finalmente Bust a Groove 2 al mercado europeo? ¿Para cuándo la tercera parte en PS2?*
**Siento decepcionarte, pero me temo que puedes olvidarte de ver más partes de esa saga en España, de momento.**
*La alfombrilla de baile incluida con El Libro de la Selva, ¿es de calidad? ¿Es compatible con otros juegos del mismo género?*
**Por supuesto, nosotros aquí hemos sudado MUCHO con ella, y ahí sigue, tan fresca. Respecto a la compatibilidad, piensa que funciona como un pad normal que se activa con los pies, así que en realidad es compatible con todos los juegos de PlayStation.**
*¿Existen otros juegos de calidad similar a Bust a Groove en cuanto a gráficos y diversión?*
**Aparte de El Libro de la Selva, están los Dancing Stage Euromix, de Konami, que a mí me parecen incluso mejores. La segunda parte acaba de salir al mercado.**
*Para finalizar, ¿qué puntuación le disteis al Dancing Stage Euromix?*
**Un 85.**

*Juan José Pico Romero (Valladolid)*

*La línea musical de Konami tiene en Dancing Stage Euromix y su segunda entrega a dos de sus máximos exponentes.*

## Opinión

### EL PASTOR MENTIROSO Y SEGA

*Érase una vez un pastor que se dedicaba a alarmar al pueblo con la amenaza de un lobo, cuando llegó el lobo de verdad, el pueblo no creyó al pastor y el lobo le arruinó la vida.*
*Érase una vez una compañía de venta de hardware, que tuvo la osadía de vender aparatos mediocres a precio de oro, no una, sino varias veces. Luego, cuando las cosas se pusieron feas, hizo una buena consola, a un buen precio, pero el consumidor ya no quiso creer más en ella.*
*Hay gente que desaprueba el criterio del consumidor por no haber comprado Dreamcasts. Yo opino que una empresa no puede ser honrada, sincera y competitiva sólo cuando le ve las orejas al lobo. Cuando Sega estuvo a la cabeza demostró poco respeto al consumidor, sacando "aparatejos" como el 32X, e incluso la Saturn. Lo que le ha pasado a Sega no me da pena. Es ley de vida, los consumidores no somos tontos y tenemos memoria.*

(Anónimo)

### LOCO POR RESIDENT EVIL

*Hola, compis de Hobby Consolas. Soy David S. Kenedy, tengo 15 años, una PS, pronto una PS2, y soy la persona a la que más le gusta Resident Evil en todo el mundo. Estas son mis preguntas: ¿Tiene previsto Capcom hacer una conversión de RE Zero para PS2?*
**Por ahora no, más que nada porque están envueltos en la programación de Resident Evil 4.**
*¿De qué irá exactamente la peli de Resident Evil, y para cuándo?*
**Creo que irá de zombies, principalmente. Es broma, el argumento será muy parecido al de cualquiera de los juegos (ciudad infectada, protagonistas atrapados, zombies hambrientos). Se supone que se estrenará durante el año que viene, pero yo no lo veo muy claro, quizá a finales.**
*¿Tienes más noticias sobre el Resident Evil de PlayStation 2?*
**De la versión de PS2 por ahora no, pero acaba de salir a la luz un video de una nueva entrega para Game Cube, basada en la primera parte de PS, que me ha dejado temblando de la impresión.**
*¿Para cuándo FFIX en Platinum?*
**Pronto, colega, pronto.**
*¿Cuáles son los mejores gráficos del momento en PS2? ¿Y en PSOne?*
**En PS2, Gran Turismo 3, por supuesto. Pero cuando lleguen joyas como Devil May Cry y Final Fantasy X la cosa no estará tan clara. Y en PSOne estaría entre GT2, FF IX y Metal Gear.**
*Si te tuvieras que quedar con cinco juegos para toda la vida, ¿con cuáles te quedarías?*
**Con los cincos mejores, sin duda.**

*David da Silva Chaves (Badajoz)*

*Envía tus dibujos a:*
*Hobby Press, S.A.*
*Hobby Consolas*
*C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta*
*28020 Madrid*
*Indicando en el sobre: El Corcho*

*Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.*





¡No busques más!
Tenemos lo último siempre al mejor precio.
PlayStation.2
PS one
7 BLADES
EPHEMERAL FANTASIA
SHADOWMAN 2ECOND COMING
OPERATION WINBACK
RESIDENT EVIL CODE VERONICA X
incluye demo jugable
Devil may Cry
SYPHON FILTER 3
BLACK & WHITE
GAME BOY COLOR
ZELDA ORACLE OF AGES
ZELDA ORACLE OF SEASONS
GAME BOY ADVANCE
FINAL FIGHT ONE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
NINTENDO 64
PAPER MARIO
LUPA + LUZ
ADAPTADOR CORRIENTE
CABLE LINK
M·G·K
Pedidos por teléfono:
96 571 80 79
Envíos en 24H
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
VIDEOJUEGOS - VIDEOCONSOLAS - ACCESORIOS - JUEGOS DE 2ª MANO
previews | novedades | trucos | tienda virtual - www.mgk.es
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO: Tienda de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red.
SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
INFOLINE FRANQUICIAS: 965 718 079
¡RECICLA TU COLECCIÓN!
SINDICATO JUEGO
Lo último en Juegos en Red e Internet sólo en centros especializados MGK
JUGAR ES UN DERECHO




ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es




SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

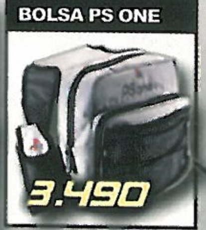
## PlayStation



- PS one + DUAL SHOCK — 19.900



- PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb — 21.990
- PS one +2 DUAL SHOCK +MEMORY CARD SONY 1Mb — 23.990
- SCREENBEAT SOUNDSTATION — 9.990
- VOLANTE McLAREN — 11.990 — FORCE FEEDBACK 15.990
- VOLANTE SPEEDSTER2 — 12.490
- BOLSA PS ONE — 3.490





- PISTOLA SCORPION 2 LIGHT GUN — PUNTERO LASER, G-CON ADAPTOR & COMPATIBLE PS2 — 5.990



- PISTOLA FALCON — PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL — 8.490



- P7K LIGHT GUN — 4.990



- P99K LIGHT BLASTER — COMPATIBLE PS2 — 8.990



- UPXUS CONTROLLER — 1.590



- DUAL SHOCK — NUEVOS COLORES — 4.500

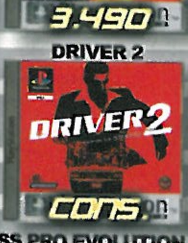
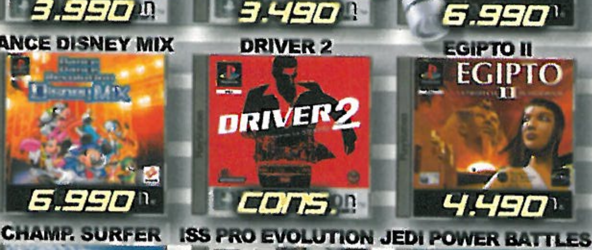


- BATTLE SHOCK — 3.490
- M.CARD PELIKAN con funda — 1.390
- M.CARD PELIKAN 4Mb — 3.490
- M.CARD SONY NUEVOS COLORES — 2.100





| | |
|---|---|
| A SANGRE FRIA | 3.990 |
| ALADDIN | 3.490 |
| ALONE IN THE DARK + LINTERNA | 6.990 |
| APE SCAPE | 3.490 |
| BLACK & WHITE | 7.490 |
| BREATH OF FIRE IV | 3.990 |
| CRASH BASH | 3.490 |
| DIGIMON WORLD | 7.990 |






| | |
|---|---|
| DANCE DISNEY MIX | 6.990 |
| DRIVER 2 | CONS. |
| EGIPTO II | 4.490 |
| EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS | 4.490 |
| EL LIBRO DE LA SELVA | 3.490 |
| EL MUNDO NUNCA... | 3.990 |
| EURO RACER | 4.490 |
| FINAL FANTASY IX | 9.490 |








| | |
|---|---|
| CHAMP. SURFER | 4.990 |
| ISS PRO EVOLUTION | 3.900 |
| JEDI POWER BATTLES | 3.990 |
| PERRO Y LOBO | 5.490 |
| MEDAL OF HONOR UNDERGROUND | 3.990 |
| MEGAMAN LEGEND 2 | 3.990 |
| MOTO RACER WORLD TOUR | 3.490 |
| POWER DIGGERZ | 5.490 |











| | |
|---|---|
| RESIDENT EVIL 3 | 3.990 |
| SPIDERMAN 2 | 6.490 |
| SPYRO EL AÑO DEL DRAGON | 3.490 |
| TECHNOMAGE | 6.990 |
| TINTIN DESTINO AVENTURA | 4.490 |
| TONY HAWK 2 | 4.490 |
| UEFA CHALLENGE | 4.490 |
| XMEN 2 | 4.990 |

## Dreamcast



- DREAMCAST +MANDO +CHUCHU ROCKET!! — 19.900



- DREAMCAST CONTROLLER — 4.990



- VISUAL MEMORY — 4.990



- MEMORYx4 PELICAN — 5.490



- VIBRATION PACK — 3.990



- DREAMCAST KEYBOARD — 4.990



- RATÓN DREAMCAST — 4.990



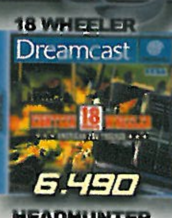
- ARCADE CONTROLLER — 4.990



- STARFIRE LIGHTBLASTER — 6.490



- VOLANTE McLAREN — 11.990







| | |
|---|---|
| 18 WHEELER | 6.490 |
| ALONE IN THE DARK | 6.990 |
| CARRIER | 8.490 |
| CONFIDENTIAL MISSION | 6.490 |
| CRAZY TAXI 2 | 6.490 |
| DAYTONA USA 2001 | 8.490 |
| F355 CHALLENGE | 3.990 |
| FLOIGAN BROS | 6.490 |







| | |
|---|---|
| HEADHUNTER | 6.490 |
| M.S.R. | 4.490 |
| OUTTRIGGER | 6.490 |
| PHANTASY STAR | 8.490 |
| SONIC ADVENTURE 2 | 6.490 |
| SONIC SHUFFLE | 8.490 |
| SPIDERMAN | 7.490 |
| UEFA DREAM SOCCER | 2.990 |

**ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA**

# Y el mes que viene...

## GAME CUBE

# ¡Ya la tenemos aquí y estamos jugando con ella!



Acabamos de llegar de Japón, donde hemos sido los primeros en adquirir una flamante Game Cube, la nueva consola de Nintendo. ¡Y estamos como locos probando **Luigi's Mansion**, **Wave Race**, **Super Monkey Ball**...! Seguro que vosotros también queréis probarlos, pero como quedan varios meses para que lleguen a España, os estamos preparando un super-reportaje en el que os contamos lo que nos está pareciendo esta consola y sus primeros juegos.

## INFORME ESPECIAL

# XBOX prepara su desembarco en Europa




En un lugar secreto (tan secreto que cuando escribimos esto todavía no sabemos ni dónde es) Microsoft va a presentar dentro de unos días su plan de lanzamiento de Xbox para Europa: fecha de salida, el modelo final de consola (se acabaron los prototipos), los periféricos, el precio y, sobre todo, los juegos que la acompañarán en su salida. ¡Sé el primero en conocer todos los detalles!

## FIFA 2002

# ¡Ha llegado el mejor fútbol!



Os ofrecemos la PRIMERA review en España de **FIFA 2002**, el juego que pretende revolucionar el fútbol en PlayStation y PS 2. Aunque no lo va a tener fácil, pues se las tendrá que ver con **Pro Evolution 2**, la joya de Konami que también llega a la 128 bits de Sony el mes que viene. ¿Quieres saber cuál es el mejor? Pues la respuesta estará en el próximo número

## Y además...

- GUÍA DE THE ITALIAN JOB
- SHENMUE 2
- BALDUR'S GATE
- MOTO GP 2
- HALF-LIFE
- UNREAL (XBOX)
- TIME CRISIS 2

¡...Y MUCHOS MÁS!





**Director Editorial Revistas de Consolas:** Amalio Gómez

**Director:** Manuel del Campo
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**REDACCIÓN:**
**Redactor Jefe:** Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
**DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:**
**Jefe de maquetación:** Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
**Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha
**Corresponsal:** Christophe Kagotani (Japón)
**Colaboradores:** Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Calabria, David Calabria, Ricardo Ruiloba.

**Edita:** HOBBY PRESS S.A.
**Director General:** Carlos Pérez
**Directora de Publicaciones:** Mamen Perera
**Directores Editoriales:**
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
**Subdirector General Económico-Financiero:**
José Aristondo
**Director Comercial:** Andrea Anzini
**Directora de Marketing:** María Moro
**Director Distribución:** Javier Tallón
**Director de Producción:** Julio Iglesias
**Coordinación de Producción:** Miguel Vigil
**Departamento de Sistemas:** Javier Del Val
**Fotografía:** Pablo Abollado
**Departamento de Suscripciones:**
Antonio Casado, María del Mar Calzada

**PUBLICIDAD:**
**MADRID:**
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
**Jefe de Publicidad:** Nuria Sancho
**Coordinación de Publicidad:** Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
**LEVANTE:** Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
**NORTE:** María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
**CATALUÑA/BALEARES:**
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
**ANDALUCÍA:** María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

**REDACCIÓN:** C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES:**
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

**Distribución:** DISPAÑA. C/ General Perón 27.
7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Transporte:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**Imprime:** ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200. 28022 Madrid.
**Depósito Legal:** M-32631-1991
**Edición:** 12/2001

**Argentina.** Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
**Chile.** Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
**Mexico.** Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
**Portugal.** Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf. 837 17 39. Fax: 837 00 37
**Venezuela.** Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

**Printed in Spain**





Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



# SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS
# Y CONSIGUE TU REGALO

### MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



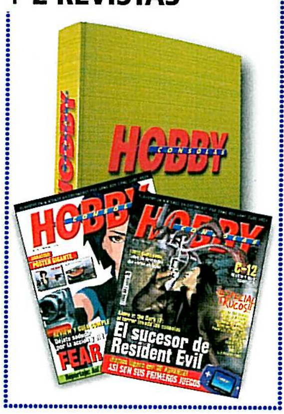

Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.
*Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.*

### CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64.
Un regalo de más de 3.000 pesetas.
*Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.*

### ARCHIVADOR + 2 REVISTAS




Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

### ¡10 x 12!

**¡Paga 10 números y recibe 12!**




Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

### TORRE DVD's



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.
*Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.*
*Medidas: 412x170x85 mm.*

**SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:**

**Teléfono**
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)




**Fax**
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)



**E-mail**
suscripcion@hobbypress.com



**Correo**
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

# UBI SOFT TE OFRECE LOS MEJORES JUEGOS

PARA TU







rayman advance

total soccer




men in black 2

final fight one

y muy pronto...

- Super Street fighter ii revival
- batman™: Vengeance
- Super bust a Move
- el planeta de los Simios

y más...

www.ubisoft.es

Ubi Soft